

**PERANCANGAN INTERIOR *ROCK MUSIC CLUB* DI  
SURAKARTA DENGAN GAYA KONTEMPORER**

**TUGAS AKHIR KARYA**



Disusun Oleh:

**BERNADUS BOBBY BAYU BASKORO**

**NIM.15150123**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA  
SURAKARTA**

**2020**

**PERANCANGAN INTERIOR *ROCK MUSIC CLUB* DI  
SURAKARTA DENGAN GAYA KONTEMPORER**

**TUGAS AKHIR KARYA**



Disusun Oleh:

**BERNADUS BOBBY BAYU BASKORO**

**NIM.15150123**

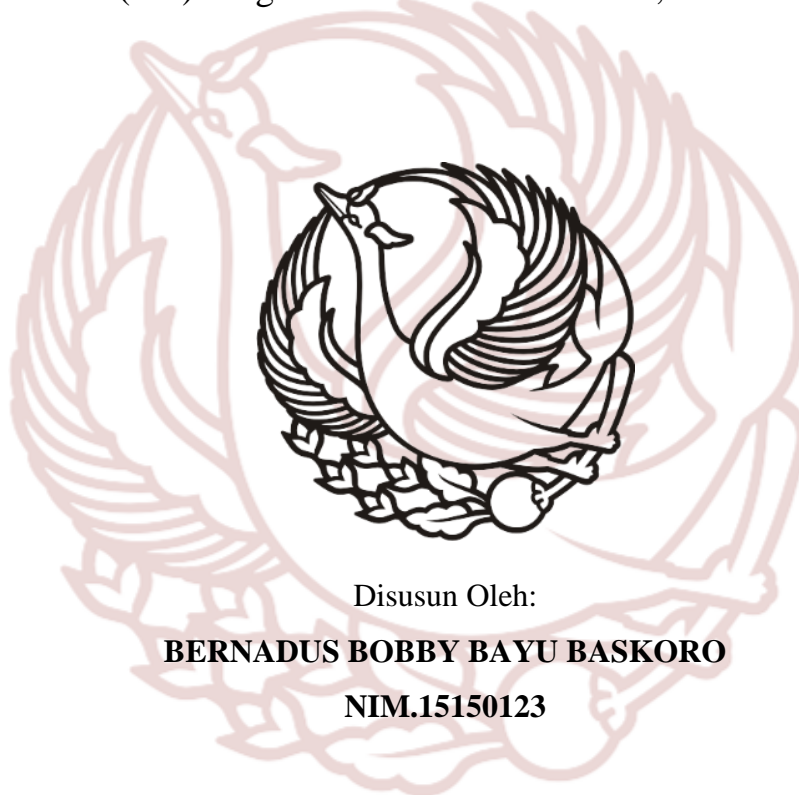
**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA  
SURAKARTA**

**2020**

# **PERANCANGAN INTERIOR *ROCK MUSIC CLUB* DI SURAKARTA DENGAN GAYA KONTEMPORER**

**TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Derajat Sarjana  
Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain



Disusun Oleh:

**BERNADUS BOBBY BAYU BASKORO**

**NIM.15150123**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA  
SURAKARTA**


**2020**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR KARYA**

**PERANCANGAN INTERIOR *ROCK MUSIC CLUB* DI**

**SURAKARTA DENGAN GAYA KONTEMPORER**



Oleh  
**BERNADUS BOBBY BAYU BASKORO**  
NIM. 15150123

Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan  
Surakarta, Desember 2019

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Interior

Pembimbing

**Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn**

NIP. 197209202005011001

**Raden Ernasthan B.P., S.Sn., M.Sn**

NIP. 196910041999031001



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bernadus Bobby Bayu Baskoro

NIM : 15150123

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya dengan judul:

**Perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta Dengan Gaya  
Kontemporer**

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapat sanksi dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 2020

Yang menyatakan,

**Bernadus Bobby Bayu Baskoro**

NIM. 15150123

## ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR *ROCK MUSIC CLUB* DI SURAKARTA  
(Bernadus Bobby Bayu Baskoro, 2019). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi  
Desain Interior, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta merupakan pusat kebudayaan Jawa, dengan begitu masyarakat Surakarta tidak dapat lepas dari kegiatan berkesenian. Terdapat berbagai macam jenis kesenian, salah satunya adalah seni pertunjukan. Banyaknya pertunjukan yang diselenggarakan di Surakarta merupakan salah satu upaya pemerintah kota untuk memenuhi kebutuhan masyarakatnya. Salah satu dari banyaknya pertunjukan tersebut adalah *Solo Blues Rock Festival*, acara tersebut dimulai pada tahun 2013 dan setiap tahunnya antusias terhadap *Solo Blues Rock Festival* semakin meningkat. Suksesnya acara tersebut tidak lepas dari peran komunitas blues yang ada di Surakarta. Tidak hanya terlibat dalam acara *Solo Blues Rock Festival*, mereka juga memiliki agenda tetap untuk tampil dan mengenalkan music rock kepada masyarakat. Namun di Surakarta belum ada suatu tempat yang spesifik tentang music rock untuk dijadikan tempat bagi penggiat dan penggemar music rock agar lebih dalam mengenal music rock. Para anggota komunitas masih terkendala untuk mengenalkan music rock kepada masyarakat jika hanya mengandalkan acara konser yang mereka selenggarakan. Berdasarkan persoalan yang terjadi, maka salah satu solusi yang diperlukan untuk mengatasinya adalah dengan merancang suatu tempat yang dispesifikasikan khusus untuk music blues yaitu *Rock Music Club*. Perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta akan di fungsikan sebagai tempat tinggal bagi music rock untuk terus ada dan berkembang di Surakarta. *Rock Music Club* diharapkan juga dapat merepresentasikan bagaimana music *rock* itu ada dan berkembang di tengah masyarakat, khususnya masyarakat Kota Surakarta. Perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta akan mengaplikasikan gaya Kontemporer yang akan di padukan dengan Gitar *Flying V* sebagai ide perancangannya. Dipilihnya Kontemporer adalah karena perkembangan pesat music rock selaras dengan berkembangnya gaya kontemporer. Pemilihan Gitar *Flying V* sebagai ide perancangan karena *Flying V* sejalan dengan ciri khas music rock, sekaligus untuk memunculkan identitas music rock itu sendiri.

**Kata Kunci :** Interior, *Rock*, Kontemporer, *Flying*

## MOTTO

“Aku menjaganya dengan persis. Hanya saja aku tak lagi punya keberuntungan. Tapi siapa tahu? Mungkin hari ini. Setiap hari adalah hari yang baru. Memang lebih baik kalau beruntung. Tapi aku lebih suka menjadi tepat. Sehingga saat keberuntungan datang kau sudah siap”

(Ernest Hemingway, dari buku *The Old Man and The Sea*,)

“Ketakutan akan penderitaan lebih buruk daripada penderitaan itu sendiri, tidak ada hati yang pernah menderita ketika ia mencari impiannya.”

(Paulo Coelho, dari buku *The Alchemist*)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari bimbingan tugas akhir dengan judul Perancangan *Rock Music Club* di Surakarta untuk melengkapi dan memenuhi syarat mendapat gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Kekaryaannya ini tidak akan terselesaikan, tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga baik secara moril dan materil, terutama kepada:

1. Raden Ersnasthan, selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa meluangkan waktunya dalam memberikan pengarahan dan bimbingan hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini.
2. Mama, Papa, dan Kak Bimo yang sudah memberikan dukungan moril maupun materi kepada penulis untuk selalu berusaha mencapai hasil yang terbaik.
3. Ahmad Fajar S.Sn., M.Sn. selaku Penasihat Akademik dan selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain.

4. Dosen Prodi Desain Interior, yang selalu memberikan masukan dan bimbingan selama menempuh perkuliahan sampai terselesaikannya Tugas Akhir Kekaryaannya ini.
5. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah mengizinkan penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
6. Leonardus In Magma dan komunitas Solo Blues Rock yang telah bersedia menjadi narasumber serta membantu untuk memperoleh informasi seputar *Solo Blues Rock*.
7. Sherlinta Immanuella Kaban yang terkasih, yang selalu memberikan bantuan, perhatian dan dukungan selama penulis menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Rekan Desain Interior 2015 ISI Surakarta khususnya Catarina, Devi, Wahyu, Chamzah, Ira, dan Abdur yang telah menemani dan menjadi bagian selama menempuh perkuliahan di ISI Surakarta.
9. Rekan – rekan Desain Interior ISI Yogyakarta dan UNS yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang menjadi tempat diskusi dan berbagi ilmu.
10. Rekan - rekan Himadiska Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain.
11. Pihak – pihak yang terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Kekaryaannya yang penulis tidak bias sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila terdapat banyak kekurangan baik disengaja maupun tidak disengaja selama proses penyelesaian Tugas Akhir. Harapan penulis, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan wawasan

yang lebih luas, bermanfaat serta membawa hal yang bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi seluruh mahasiswa ISI Surakarta. Penulis menyadari di dalam kegiatan Tugas Akhir dan laporan masih banyak memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Surakarta, 1 Desember 2019



Penulis

## DAFTAR ISI

PERANCANGAN INTERIOR ROCK MUSIC CLUB DI SURAKARTA DENGAN GAYA KONTEMPORER .....	i
PERANCANGAN INTERIOR ROCK MUSIC CLUB DI SURAKARTA DENGAN GAYA KONTEMPORER .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xx
BAB I .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Ide / Gagasan Perancangan .....	5
C. Tujuan Perancangan .....	6

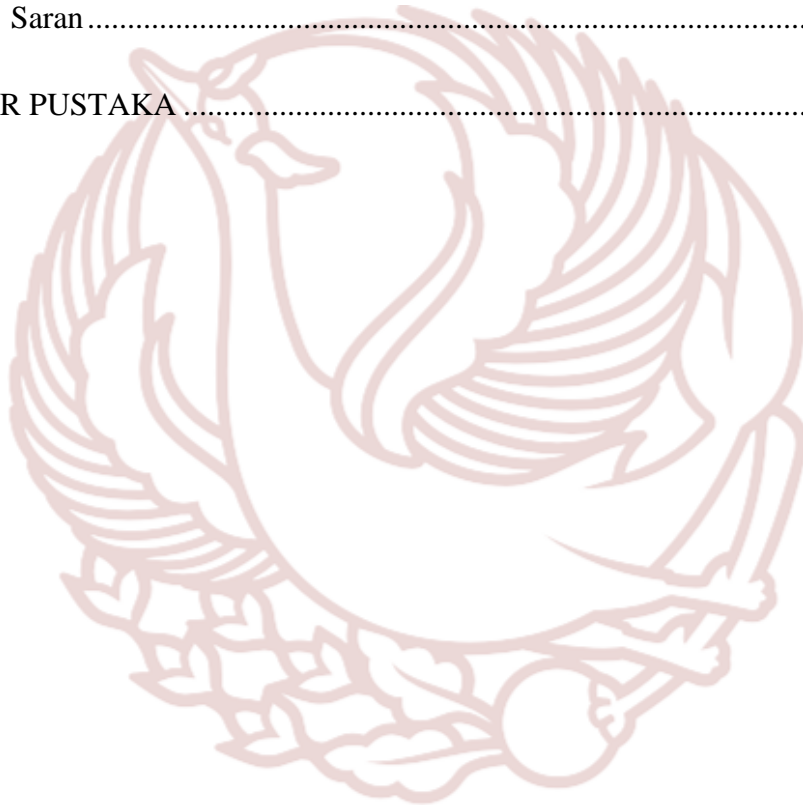
D. Sasaran Perancangan .....	7
E. Manfaat Perancangan .....	7
F. Tinjauan Sumber Perancangan.....	8
G. Landasan Perancangan .....	10
H. Metode Perancangan .....	23
I. Sistematika Penulisan .....	25
BAB II.....	26
A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan.....	26
1. Tinjauan Objek Perancangan Night Club.....	26
2. Tinjauan Music Rock .....	30
3. Tinjauan Interior Obyek Perancangan.....	92
B. Tinjauan Data Lapangan Obyek Perancangan .....	131
1. Data Lapangan Objek (Southgate) .....	130
2. Profil Southgate .....	130
BAB III .....	26
A. Pengertian Objek Garap .....	139
B. Batasan Ruang Lingkup Garap .....	141
C. Site Plan .....	142



D. Sistem Operasional.....	143
E. Struktur Organisasi <i>Rock Music Club</i> .....	144
F. Pengguna dan Aktivitas.....	147
G. Program Ruang .....	150
1. Kapasitas dan besaran ruang .....	150
2. Organisasi Ruang .....	156
3. Hubungan Antar Ruang.....	179
4. Grouping and Zoning .....	179
5. Sirkulasi.....	182
6. <i>Layout</i> .....	183
H. Konsep Gaya Interior .....	184
1. Gaya Kontemporer .....	185
2. Tinjauan Gitar Flying V .....	199
3. Transformasi Desain.....	206
I. Elemen Pembentuk Ruang .....	208
1. Lantai.....	208
2. Dinding.....	213
3. <i>Ceiling</i> .....	222

J. Elemen Pengisi Ruang .....	231
1. Mebel.....	231
2. Aksesoris Interior .....	242
K. Tata Kondisi Ruang.....	246
1. Penghawaan.....	246
2. Pencahayaan .....	249
3. Akustik .....	252
L. Sistem Keamanan.....	254
BAB IV .....	262
A. Gambar Denah Existing.....	264
B. Gambar Denah Keyplan.....	254
C. Gambar Denah <i>Layout</i> .....	264
D. Gambar Rencana Lantai.....	2644
E. Gambar Rencana Ceiling .....	264
F. Gambar Potongan.....	264
G. Gambar Detail Konstruksi Millwork .....	264
H. Gambar Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang.....	264
I. Gambar Furniture Terpilih .....	264

J. Skema Bahan dan Warna .....	264
K. Perspektif .....	264
BAB V .....	265
A. Kesimpulan.....	265
B. Saran .....	266
DAFTAR PUSTAKA .....	267



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ukuran standar meja resepsionis.....	12
Gambar 1.2 Standar garis pandang ke panggung.....	13
Gambar 1.3 Pemantulan bunyi melalui langit-langit .....	13
Gambar 1.4 Standar bentuk langit-langit untuk sistem akustik .....	13
Gambar 1.5 Standar ukuran dan jarak kursi penonton.....	14
Gambar 1.6 Standar ukuran dan jarak kursi penonton.....	14
Gambar 1.7 Standar ukuran zona jarak .....	15
Gambar 1.8 Standar ukuran area makan .....	15
Gambar 1.9 Standar ukuran retail .....	16
Gambar 1.10 Standar ukuran ruang ganti .....	16
Gambar 1.11 Standar ukuran zona jarak .....	17
Gambar 1.12 Standar ukuran kantor 1 .....	17
Gambar 1.13 Standar ukuran kantor 2 .....	17
Gambar 1.14 Standar ukuran kantor 3 .....	18
Gambar 1.15 Standar ukuran kantor 4 .....	18
Gambar 1.16 Standar ukuran lavatory 1 .....	19
Gambar 1.17 Standar ukuran lavatory 2 .....	19
Gambar 1.18 Standar ukuran lavatory 3 .....	20
Gambar 1.19 Pengembangan Metode Perancangan John M. Kurtz .....	24
Gambar 2.1 Metallica.....	31

Gambar 2.2 Elvis Presley .....	34
Gambar 2.3 Chuck Berry, Jerry Lee Lewis.....	35
Gambar 2.4 Gitar Elektrik Klasik .....	35
Gambar 2.5 Jimi Hendrix.....	36
Gambar 2.6 Janis Joplin, The Doors .....	37
Gambar 2.7 <i>The Beatles</i> .....	38
Gambar 2.8 <i>The Rolling Stones, Blasck Sabbath, AC/DC</i> .....	38
Gambar 2.9 Van Halen.....	39
Gambar 2.10 Ramones, The Clash.....	41
Gambar 2.11 Nirvana, Kurt Cobain .....	42
Gambar 2.12 Iron Maiden, Metallica.....	43
Gambar 2.13 St. Paul Chamber Orchestra .....	49
Gambar 2.14 <i>Bentuk auditorium dengan panggung proscenium</i> .....	60
Gambar 2.15 Bentuk auditorium dengan panggung terbuka .....	61
Gambar 2.16 Denah Panggung Arena.....	62
Gambar 2.17 Ukuran tempat duduk penonton .....	63
Gambar 2.18 Ruang Ganti Pakaian .....	65
Gambar 2.19 Panggung Percobaan .....	66
Gambar 2.20 <i>Garis Pandang Vertikal</i> .....	68
Gambar 2.21 <i>Penglihatan pada tiap baris kursi</i> .....	69
Gambar 2.22 Garis Pandang Horizontal .....	69
Gambar 2.23 Tatanan tempat duduk pada area balkon .....	71

Gambar 2.24 Jarak antar baris kursi penonton .....	73
Gambar 2.25 Penaikan Sumber Bunyi dan Pemiringan Lantai Area Penonton.....	76
Gambar 2.26 Bentuk plafon horizontal .....	78
Gambar 2.27 <i>Pemantulan yang dianjurkan</i> .....	79
Gambar 2.28 <i>Area sumbu longitudinal</i> .....	79
Gambar 2.29 Contoh Tata Cahaya .....	123
Gambar 2.30 Logo Southgate. ....	131
Gambar 2.31 <i>Bar Southgate</i> .....	133
Gambar 2.32 Dinding <i>Southgate</i> .....	133
Gambar 2.33 Lantai Southgate.....	134
Gambar 2.34 <i>Ceiling</i> Southgate .....	135
Gambar 2.35 Furniture Southgate .....	136
Gambar 2.36 Struktur Organisasi Southgate.....	138
Gambar 3.1 <i>Site Plan Rock Music Club</i> .....	142
Gambar 3.2 Struktur Organisasi <i>Rock Music Club</i> .....	144
Gambar 3.3 Pola Kegiatan pada Area Kantor .....	147
Gambar 3.4 Pola Kegiatan Pengelola pada Area Cafe.....	148
Gambar 3.5 Pola Kegiatan Pengunjung pada Area Cafe. ....	148
Gambar 3.6 Pola Kegiatan Pengunjung Khusus pada Area Kantor .....	149
Gambar 3.7 Pola Kegiatan pada Pengelola Area <i>Music Studio</i> .....	149
Gambar 3.8 Pola Kegiatan Pengunjung pada Area <i>Music Studio</i> .....	149
Gambar 3.9 Pola Kegiatan Pengelola pada Area Store .....	150

Gambar 3.10 Pola Kegiatan pada Area <i>Store</i> .....	150
Gambar 3.11 Pola Kegiatan Pengelola pada Area Pertunjukan Musik.....	151
Gambar 3.12 Pola Kegiatan Pengunjung pada Area Pertunjukan Musik .....	152
Gambar 3.13 Pola Kegiatan Pengunjung Khusus pada Area Pertunjukan Musik ....	153
Gambar 3.14 Organisasi Ruang secara Kelompok .....	178
Gambar 3.15 Hubungan Antar Ruang.....	179
Gambar 3.16 Area privat.....	182
Gambar 3.17 Area semi publik .....	182
Gambar 3.18 Area Servis .....	183
Gambar 3.19 Sirkulasi Keseluruhan <i>Rock Music Club</i> .....	184
Gambar 3.20 Layout Awal Lantai Pertama <i>Rock Music Club</i> .....	185
Gambar 3.21 Layout Awal Lantai Kedua <i>Rock Music Club</i> .....	186
Gambar 3.22 Konsep Gaya Kontemporer.....	190
Gambar 3.23 Konsep Warna Gaya Kontemporer.....	191
Gambar 3.24 Konsep Material Kontemporer.....	192
Gambar 3.25 Konsep Furniture Gaya Kontemporer.....	193
Gambar 3.26 Konsep Lantai Gaya Kontemporer.....	194
Gambar 3.27 Konsep Open <i>Plan</i> Gaya Kontemporer.....	195
Gambar 3.28 Dominasi Elemen Garis Gaya Kontemporer .....	196
Gambar 3.29 <i>Detail</i> Kontemporer Pada Ruangan .....	197
Gambar 3.30 Konsep Teknologi Gaya Kontemporer.....	198
Gambar 3.31 Eksplorasi Imajinasi Gaya Kontemporer.....	199

Gambar 3.32 Gitar <i>Flying V</i> .....	201
Gambar 3.33 <i>Flying V Standard</i> dan <i>Custom</i> .....	203
Gambar 3.34 Bentuk body gitar <i>Flying V</i> ditransformasikan menjadi Stage di Performing Area z .....	207
Gambar 3.35 Bentuk gitar <i>Flying V</i> ditransformasikan menjadi pintu masuk Rock Music Club .....	207
Gambar 3.36 Piringan hitam ditransfromasikan menjadi meja tamu .....	208
Gambar 3.37 Freet gitar <i>Flying V</i> ditransformasikan untuk lampu di bagian anak tangga .....	209
Gambar 3.38 Body gitar <i>Flying V</i> ditransformasikan menjadi meja di bagian <i>Office</i> .....	208
Gambar 3.39 Gelombang bunyi di transformasikan sebagai partisi ceiling di area Bar .....	209
Gambar 3.40 Ceiling Lantai 1 .....	227
Gambar 3.41 <i>Ceiling</i> Lantai 2 .....	228



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Perbandingan Jumlah Orang Dengan Lebar Pintu Evakuasi.....	89
<b>Tabel 2.2</b> Pola Sirkulasi Ruang .....	106
<b>Tabel 3.1</b> Tugas dan Tanggung Jawab Pengelola .....	147
<b>Tabel 3.2</b> Tabel Analisa Aktivitas.....	159
<b>Tabel 3.3</b> Tabel Program Ruang.....	175
<b>Tabel 3.4</b> Tabel Operasi Ruang.....	177
<b>Tabel 3.5</b> Tabel Desain Terpilih Lantai <i>Rock Music Club</i> .....	211
<b>Tabel 3.6</b> Tabel Analisis Performance Area .....	215
<b>Tabel 3.7</b> Tabel Analisis Area Bar .....	216
<b>Tabel 3.8</b> Tabel Analisis <i>Store</i> .....	217
<b>Tabel 3.9</b> Tabel Analisis Dinding Lantai 1 .....	218
<b>Tabel 3.10</b> Tabel Analisis Dinding Lantai 2 .....	219
<b>Tabel 3.11</b> Tabel Analisis <i>Office</i> .....	220
<b>Tabel 3.12</b> Tabel Analisis <i>Recording Studio</i> .....	221
<b>Tabel 3.13</b> Tabel Analisis Mebel Area Bar <i>b</i> .....	233
<b>Tabel 3.14</b> Tabel Analisis Mebel Area Bar .....	233
<b>Tabel 3.15</b> Tabel Analisis Mebel <i>Dining Area</i> .....	235
<b>Tabel 3.16</b> Tabel Analisis Mebel <i>Store</i> .....	236
<b>Tabel 3.17</b> Tabel Analisis Mebel <i>Office</i> .....	239
<b>Tabel 3.18</b> Tabel Analisis <i>Studio Record</i> .....	240

<b>Tabel 3.19</b> Tabel Analisis Aksesoris Interior .....	244
<b>Tabel 3.20</b> Jenis Penghawaan Buatan yang Diaplikasikan .....	247
<b>Tabel 3.21</b> Tabel Analisis Pencahayaan .....	250
<b>Tabel 3.22</b> Tabel Analisis Akustik .....	252
<b>Tabel 3.23</b> Tabel Analisis Sistem Keamanan.....	255



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan dunia musik berkembang dengan pesat seperti banyaknya muncul aliran musik baru dan juga musisi-musisi baru, begitu juga dengan industri *music* di Surakarta. Seiring dengan berkembangnya dunia musik muncul rumah-rumah produksi yang biasa disebut label untuk memasarkan hasil karya seni para musisi yang menciptakan musiknya.

Musik nampaknya menjadi hal yang tidak akan ada habisnya dibahas, musik *Rock* salah satunya. Aliran musik yang satu ini mempunyai daya tarik tersendiri di kalangan anak-anak muda Surakarta.

<sup>1</sup>Perkembangan musik *Rock* di Surakarta bisa dibilang sangat pesat, para *Rocker* Surakarta ingin menunjukkan eksistensinya. Terbukti bahwa dalam kurun waktu satu bulan, setidaknya ada empat event *Rock* yang berlangsung dan itu berarti hampir setiap minggu setidaknya ada satu event atau pertunjukan musik *Rock*.

<sup>2</sup>Surakarta merupakan kota yang tengah berkembang dengan pesat, dapat dilihat dari banyaknya pembangunan berbagai fasilitas dan infrastruktur saat ini. Pembangunan tersebut sangat diperlukan guna

---

<sup>1</sup> Wawancara Leonardus In Magma (23th.) Ketua Solo Blues *Rock* .

<sup>2</sup> <http://tentangsolo.web.id/sejarah-singkat-kota-solo.html>

menunjang dan memenuhi kebutuhan masyarakatnya. Pesatnya pembangunan tersebut dapat dilihat dengan banyaknya hotel, apartemen, pusat perbelanjaan, dan tempat-tempat edukasi yang baru didirikan. Selain itu di Surakarta atau yang lebih dikenal dengan Solo terdapat Keraton Kasunanan yang dulunya merupakan pusat pemerintahan sekaligus pusat kebudayaan masyarakat Jawa. Kebudayaan Jawa yang berkembang membuat banyak orang dari luar yang masuk dengan tujuan utama berdagang, disamping itu mereka juga membawa kebudayaannya. Keadaan tersebut berlangsung hingga sekarang. Akulturasi budaya yang sering terjadi, sehingga menjadikan masyarakat Kota Surakarta menjadi masyarakat yang heterogen, perbedaan itu juga yang membuat selera setiap individu berbeda-beda, salah satunya dalam selera musik.

Masyarakat Kota Surakarta mempunyai minat yang besar terhadap seni pertunjukan, semua itu terkait dengan sejarah Surakarta yang menjadi pusat kebudayaan Jawa. Dilihat dari faktor tersebut keseharian masyarakat Surakarta tentu tidak jauh dari aktivitas berkesenian. Upaya pemerintah kota untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Surakarta akan seni pertunjukan adalah dengan mengadakan banyak event seperti Solo Blues Festival, Solo City Jazz, Solo Keroncong Festival, *Solo International Performing Art*, *Solo International Ethic Music*, Solo Batik Carnival, dan lain-lain. Event tersebut sudah menjadi agenda tahunan Kota Surakarta dan setiap tahunnya antusiasme masyarakat mengalami peningkatan yang cukup besar.

Surakarta merupakan kota yang mengadakan acara tersebut, tetapi masyarakat dari Kota lain pun datang untuk menyaksikan pagelaran tersebut. Salah satu event yang cukup diminati adalah Solo Blues Festival. Solo Blues Festival dimulai pada tahun 2013, bertempat di lapangan Balaikota Surakarta, pada tahun 2014 dan 2015 acara ini dilaksanakan di Benteng Vastenburg. Solo Blues Festival dicetuskan oleh tiga komunitas musik yang ada di Surakarta, yaitu Blues Brother Solo, Defender of SuRockarto, dan Solo Blues Rock. Namun hanya Blues Brother Solo dan Solo Blues Rock yang memang bergelut di kancah musik Rock.<sup>3</sup> Terdapat 23 band yang bernaung di bawah komunitas Solo Blues Rock yang mayoritas berangotakan anak muda di wilayah Karisidenan Surakarta, sedangkan Blues Brother Solo memiliki anggota inti sebanyak 10 orang. Blues Brother Solo memiliki basecamp tetap di Pendapa Ndarian Istana Mangkunegaran Surakarta, sedangkan Solo Blues Rock belum memiliki basecamp tetap. Kegiatan komunitas tersebut antara lain: sharing, latihan, dan konser.

<sup>4</sup>Solo Blues Rock sendiri memiliki agenda tahunan yang berjudul Quality of Minority, acara tersebut sudah 4 (empat) kali digelar sejak lahirnya komunitas Solo Blues Rock. Balai Soedjatmoko Solo juga memiliki agenda tetap setiap 2 (dua) bulan untuk menyelenggarakan acara Blues on Stage. Blues on Stage diselenggarakan untuk mewadahi para musisi Rock Kota

---

<sup>3</sup> Ichsandy Nugraha, 24 tahun, Surakarta, musisi *music*

<sup>4</sup> Wawancara Leonardus In Magma (23th.) Ketua Solo Blues Rock .

Surakarta untuk tampil dan memainkan musik mereka sembari mengenalkan musik *Rock* kepada masyarakat.

Seiring dengan waktu musik sangat dipinggirkan dan menjadi minoritas pada saat ini, sinetron, Berita, Reality Show, dll, yang sangat banyak bermunculan di TV, jarang kita menemukan sesuatu yang kita cari yaitu Musik. Walaupun ada beberapa acara musik yang muncu di TV tapi sangat sedikit dan jarang.

Kualitas sumber daya manusia khususnya generasi muda, adalah mutlak diperlukan adanya daya dukung fasilitas yang baik sebagai sarana untuk mencapai keadaan yang lebih baik di masa mendatang. '*Rock Music Club*' yang memberikan berbagai sarana dan prasarana yang diharapkan dapat menunjang dalam pengembangan bakat-bakat musik anak muda saat ini yang jumlahnya semakin banyak peminatnya khususnya dalam *music Rock*. Usaha yang sangat menunjang adalah dengan mendirikan *Rock Music Club*, terutama di tempat yang dekat dengan anak muda ataupun remaja seperti sekolah, Universitas, dan lainnya.

*Rock Music Club* menyediakan *Rock music store* dan juga *music performance area* yang dilengkapi peredam suara dengan di dukung peralatan atau satu set alat band yang berkualitas, tata ruang yang menarik, amplifier dengan kualitas baik, serta pencahayaan yang mencukupi. Ruang rekaman atau *recording* yang memiliki kualifikasi setara dengan studio recording berkualitas

nasional pada umumnya, dengan tambahan yaitu bar yang dihadirkan untuk pengunjung yang hanya ingin menikmati *Music Performance*.

Gaya yang di usung dalam ‘*Rock Music Club* di Surakarta’ adalah Kontemporer yang akan dipadukan dengan tema gitar *Flying V* sebagai ide perancangan pengisi ruang (elemen). *Flying V* tersebut memiliki ikatan yang kuat dengan music rock. Gitar-gitar dengan bentuk dan cat yang mengagumkan tak hanya indah saja namun juga memiliki makna filosofis yang sangat mendalam. Tema *Flying V* dipilih dengan pertimbangan untuk memunculkan kembali karakter music rock itu sendiri, dengan penggunaan ornamen dan bersifat geometris pada seni bangunannya, penggunaan tema *Flying V* sebagai ide perancangan dirasa pantas untuk dipadukan dengan gaya Kontemporer sebagai ornamen pengisi.<sup>5</sup> Selain itu *Flying V* di hadirkan untuk memunculkan salah satu identitas music *Rock* untuk memberikan nuansa *Rock* di dalam ruangan terutama dalam segi warna ataupun di berbagai elemen pembentuk ruang ‘*Rock Music Club* di Surakarta’ tersebut.



## **B . Ide / Gagasan Perancangan**

Dari uraian yang dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan masalah yang akan penulis kaji adalah :

1. Bagaimana merancang Interior *Rock Music Club* di Surakarta yang dapat memfasilitasi kegiatan musik *rock* di Surakarta dan

---

<sup>5</sup> <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2016/03/28/makna-batik-parang-yang-tak-sembarangan>



memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai sarana rekreasi dan komersial.

2. Bagaimana menerapkan tema gitar *Flying V* pada gaya kontemporer agar dapat mewujudkan rancangan interior pada perancangan interior *Rock Music Club* di Surakarta, sehingga dapat dimunculkan dalam penerapan desain interior sebagai wadah aktivitas kegiatan yang berhubungan dengan operasional kegiatan dalam ruang?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Perencanaan dan Perancangan Interior *Rock Music Club* memerlukan adanya batasan area lingkup garap agar penulis tetap fokus pada pembahasan objek garapnya.

1. *Lobby*
2. *Music Performance Area*
3. *Music Studio ( Recording Studio dan Rehearsal Studio )*
4. *Music Store*
5. *Bar*

### **C. Tujuan Perancangan**

1. Merancang *Rock Music Club* dengan sifat fungsional dan estetis, sebagai pusat entertainment bagi para penggemar musik *Rock* .
2. Menerapkan Gaya Kontemporer sebagai atmosfir *Rock Music Club*.
3. Merancang *Rock Music Club* yang sesuai kaidah desain mengenai organisasi ruang,sirkulasi dan sistem interior.



## **D. Sasaran Perancangan**

### **1. Sasaran desain**

- a. Merancang interior dengan mempertimbangkan kebutuhan, aktivitas dan fasilitas pada *Rock Music Club*.
- b. Merancang interior dengan mempertimbangkan faktor keamanan, kenyamanan, serta nilai estetik sebagai ciri khas *Rock Music Club*.

### **2. Sasaran pengunjung**

- a. Kalangan pecinta ataupun penggemar musik *Rock* baik yang tergolong dalam individu maupun komunitas.
- b. Pelaku industri musik langsung (pelaku perusahaan rekaman & Produser) maupun pelaku industri musik tidak langsung (penyanyi dll).
- c. Masyarakat umum.

## **E. Manfaat Perancangan**

### **1. Bagi Penulis/ Desainer**

- a. Dapat mengembangkan ide dan gagasan untuk merencanakan dan merancang suatu interior yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, pengunjung dan fungsi dari ruang – ruang yang ada di dalam *Rock Music Club*.
- b. Mendapatkan pengalaman dalam merencanakan, mengolah dan memecahkan masalah yang ada di dalam proyek perencanaan dan perancangan interior *Rock Music Club*.

## **2. Bagi Dunia Akademik**

- a. Mengetahui bentuk perkembangan interior *Rock Music Club*.
- b. Memperkenalkan salah satu bentuk perkembangan interior baru dalam dunia akademik.

## **3. Bagi Masyarakat**

- a. Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang *Rock Music Club*.
- b. Menjadi sebuah sarana hiburan baru yang mampu dijadikan sebagai wadah untuk berkumpul, menjalin hubungan sesama komunitas, berbagi informasi dan pengalaman di kalangan penggemar *music*.
- c. Sebagai alternatif atau solusi desain bagi masyarakat yang akan membuka sebuah usaha yang berhubungan dengan aliran musik *Rock*.

## F. Tinjauan Sumber Perancangan

Berdasarkan data lapangan dan dalam proses pencarian literatur ditemukan beberapa karya yang sejenis dengan Perancangan *Rock Musik Club* di Surakarta, yaitu:

1. Tugas Akhir desain interior Institut Seni Indonesia Surakarta yang disusun oleh Misbahul Anwar berjudul Perancangan Interior “**Keroncong Music Center Di Surakarta**” pada tahun 2012. Di dalam perancangannya Misbahul Anwar terfokus pada suatu obyek perancangan pusat atau wadah bagi masyarakat Solo dalam berbagai kegiatan dalam bidang musik Keroncong. Perancangan Keroncong *Music Center* di Surakarta juga mewadahi kebutuhan masyarakat Kota Solo akan suatu tempat untuk berdiskusi, edukasi dan rekaman musik seputar musik keroncong.
2. Fajar Puput Hidayah, mahasiswa Desain Interior Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar dengan Tugas Akhir berjudul Tugas **Akhir Bali Music Independent Center** tahun 2013. Dalam perancangannya mengedepankan sebuah tempat khusus yang menyediakan semua informasi yang dibutuhkan secara terpusat mengenai musik *indie* di Bali. Fasilitasnya meliputi kafe, toko, dan galeri dengan tema perancangan yaitu musik *indie* dan warna yang mengesankan inovatif.

Berdasarkan tinjauan sumber penciptaan yang disebutkan, maka belum ada perancangan interior yang spesifik tentang *Rock Musik Club* di Surakarta dengan mengaplikasikan gaya Kontemporer yang dipadukan

dengan ide perancangan dengan gitar *Flying V*, maka Perancangan Interior *Rock Musik Club* di Surakarta yang akan dibuat bersifat original.

## **G. Landasan Perancangan**

### **1. Pendekatan Fungsi**

Pendekatan fungsi dalam mendesain interior adalah merancang sebuah ruang dengan memperhatikan kegunaan ruang dan kebutuhan pengguna. Pendekatan fungsi yang sesuai kriteria meliputi:<sup>6</sup>

- a. Pengelompokan furniture yang spesifik aktivitas.
- b. Dimensi dan ruang gerak yang dapat di kerjakan.
- c. Jarak sosial yang memadai.
- d. Privasi visual dan akustik yang memadai.
- e. Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai.

### **2. Pendekatan Ergonomi dan Antropometri**

Ergonomi ialah ilmu antar disiplin yang mempelajari hubungan-hubungan antara manusia dan lingkungannya.<sup>7</sup> Sasaran ergonomi adalah agar tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang tinggi (produktif) tetapi dalam suasana yang aman dan nyaman.<sup>8</sup> Anthropometri adalah proporsi dan dimensi tubuh manusia beserta sifat-sifat karakteristik fisiologis serta kemampuan relatif dari kegiatan manusia yang saling berbeda dalam lingkungan. Dalam hal karakteristik fisik tubuh manusia, bentuk tersebut untuk penanganan masalah desain. Perbedaan data Anthropometri

---

<sup>6</sup> Francis D.K. Ching, Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi, (Jakarta: Indeks, 2011) hal. 36

<sup>7</sup> Julius Panero dan Martin Zelnik, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, (Jakarta: Erlangga, 1979), hal. 5

<sup>8</sup> Sunarmi, Ergonomi dan Aplikasinya Pada Kriya, (Surakarta: STSI Surakarta, 2001), hal.4

dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: Umur, jenis kelamin, suku bangsa, sosio-ekonomi, konsumsi gizi, pekerjaan dan aktivitas sehari-hari.<sup>9</sup> Untuk mencapai aspek kenyamanan dan keamanan pendekatan ergonomi dan antropometri sangat dibutuhkan sebagai landasan penciptaan *Rock Music Center*.

Pendekatan ini digunakan sebelum masuk ke implementasi teknis. Ilmu ergonomi dan antropometri yang nantinya akan menjadi standarisasi ukuran dan bentuk interior, baik pada unsur pembentuk ruang, isian ruang maupun pengkondisian ruang.

Perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta menggunakan standar ergonomi pada setiap desain yang dibuat. Menggunakan pertimbangan-pertimbangan antropometrik dan berbagai saran mengenai jarak bersih yang tepat bagi tempat-tempat untuk display baik dari arah dalam maupun dari arah luar juga sangat penting dalam keberhasilan perancangan sebuah ruang retail.

Sehubungan dengan ini, tinggi mata orang yang bertubuh kecil dan besar serta implikasi geometri dari hal-hal yang berhubungan dengan daerah pandang manusia harus diakomodasi.<sup>10</sup>

Mengetahui uraian di atas dalam pembuatan furniture harus memperhatikan aspek-aspek tersebut agar nantinya pengguna merasa aman

---

<sup>9</sup> Eko Nurmianto, *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya* (Jakarta: Guna Widya, 1998), hal 21

<sup>10</sup> Julius Panero, Martin Zelink, *Human Dimension & Interior Space* (New York: Whitney Library of Design, 1979) hal 196

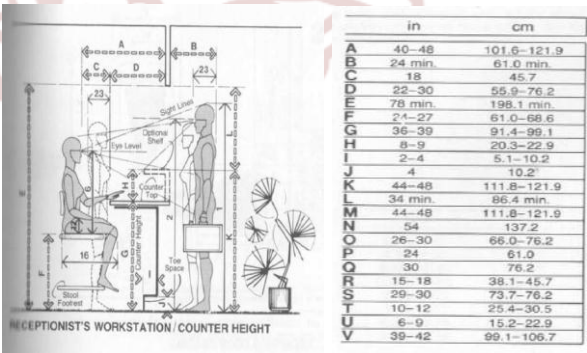
dan nyaman, misalnya pembuatan furniture kursi dan meja, rak display serta furniture pendukung lainnya.

Dalam penggunaan furniture hal-hal yang perlu diperhatikan adalah :

- a. Ukuran furniture sesuai dengan ukuran tubuh manusia.
- b. Fungsi furniture sesuai dengan fungsi ruang di mana mebel /furniture ditempatkan.
- c. Pemilihan struktur dan bahan, harus memenuhi kriteria yang menyangkut dengan struktur pembangun dan kualitas material. Struktur berkaitan dengan konstruksi yang didapat dari aktivitas yang terjadi, dan penggunaan material yang sesuai.<sup>11</sup>

Lobby

Resepsionis



The diagram illustrates the ergonomic design of a receptionist's workstation. It shows a person sitting at a desk, with various dimensions labeled A through V. The dimensions include reach, height, and depth measurements for different parts of the workstation and the user's body. The table below provides the specific values for these dimensions in both inches and centimeters.

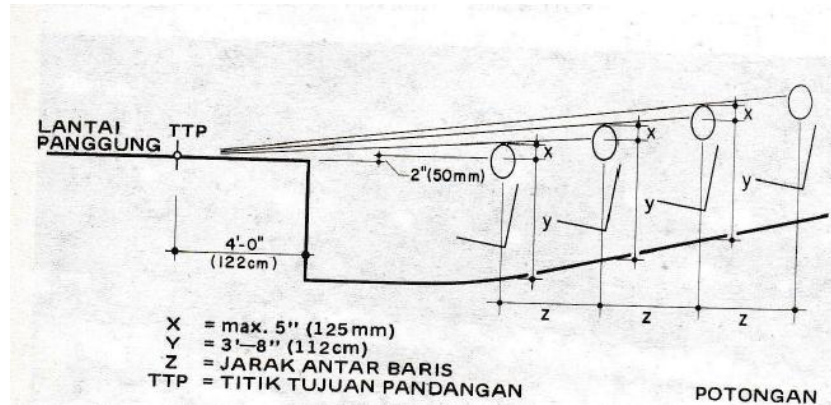
	in	cm
A	40-48	101.6-121.9
B	24 min.	61.0 min.
C	18	45.7
D	22-30	55.9-76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	24-27	61.0-68.6
G	36-39	91.4-99.1
H	8-9	20.3-22.9
I	2-4	5.1-10.2
J	4	10.2
K	44-48	111.8-121.9
L	34 min.	86.4 min.
M	44-48	111.8-121.9
N	54	137.2
O	26-30	66.0-76.2
P	24	61.0
Q	30	76.2
R	15-18	38.1-45.7
S	29-30	73.7-76.2
T	10-12	25.4-30.5
U	6-9	15.2-22.9
V	39-42	99.1-106.7

**Gambar 1.1** Ukuran standar meja resepsionis  
(Sumber: Julius Panerondan Martin Zelnik, 2003, hal. 189)

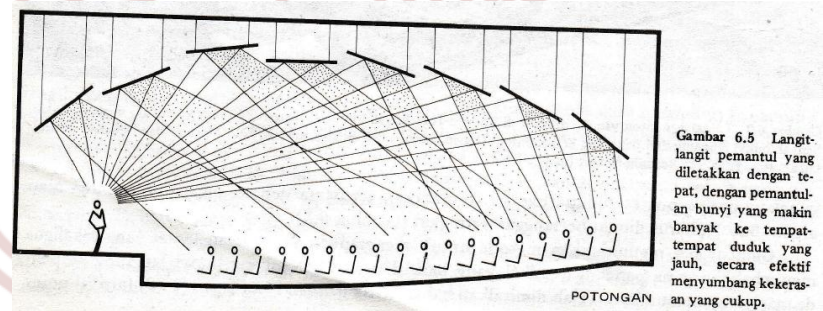
<sup>11</sup> Julius Panero, Martin Zelnik, Human Dimension & Interior Space (New York: Whitney Library of Design, 1979)



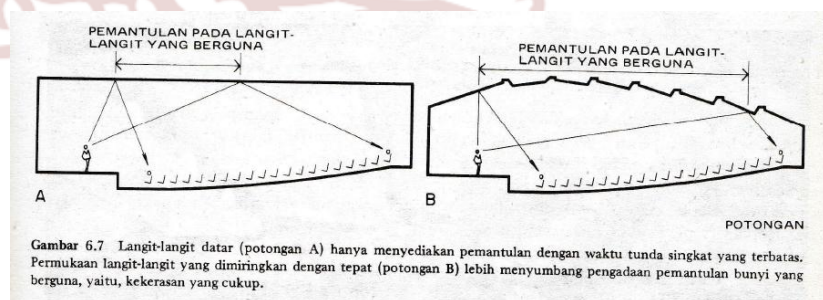
*Music  
Performance  
Area*



**Gambar 1.2** Standar garis pandang ke panggung  
(Sumber: Leslie L Doelle, 200, hal. 56)



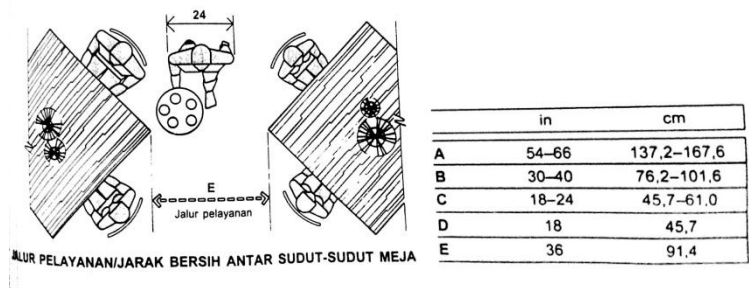
**Gambar 1.3** Pemantulan bunyi melalui langit-langit  
(Sumber: Leslie L Doelle, hal 56)



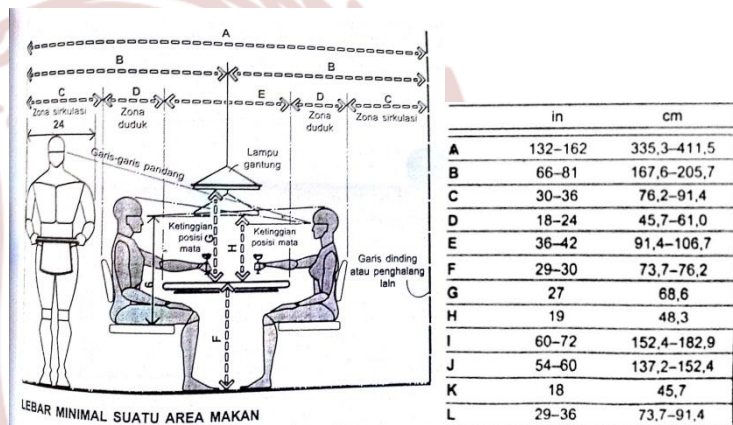
**Gambar 1.4** Standar bentuk langit-langit untuk sistem akustik  
(Sumber: Leslie L Doelle, 200, hal. 57)

	<div data-bbox="654 336 1356 728" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="606 750 1404 862" data-label="List-Group"> <p>Menurut peraturan tempat pertemuan semua tempat duduk harus dikenali dari tempat duduk yang tidak terikat, tidak dapat diubah, tempat duduk lipat dengan bagian atas tidak bergerak (tegak) ≥ mempunyai ukuran</p> <p>①</p> <p>② Tempat duduk lipat serong memberi kebebasan bergerak.</p> </div> <div data-bbox="697 936 1289 1008" data-label="Caption"> <p><b>Gambar 1.5</b> Standar ukuran dan jarak kursi penonton (Sumber: Ernst Neufert, 2002, hal. 138)</p> </div> <div data-bbox="606 1041 1372 1388" data-label="Diagram"> </div> <div data-bbox="697 1485 1289 1556" data-label="Caption"> <p><b>Gambar 1.6</b> Standar ukuran dan jarak kursi penonton (Sumber: Ernst Neufert, 2002, hal. 138)</p> </div>
<p><i>Bar</i></p>	<p><i>Dining room</i></p>



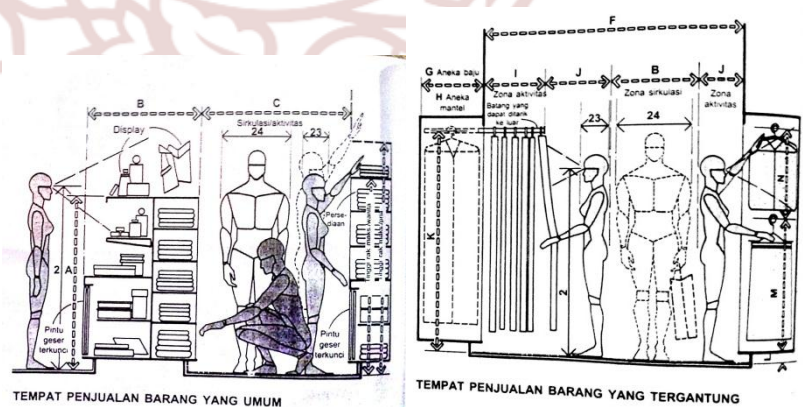


**Gambar 1.7** Standar ukuran zona jarak  
(Sumber: Julius Panerondan Martin Zelnik, 2003, hal. 229)



**Gambar 1.8** Standar ukuran area makan  
(Sumber: Julius Panerondan Martin Zelnik, 2003, hal. 147)

Store



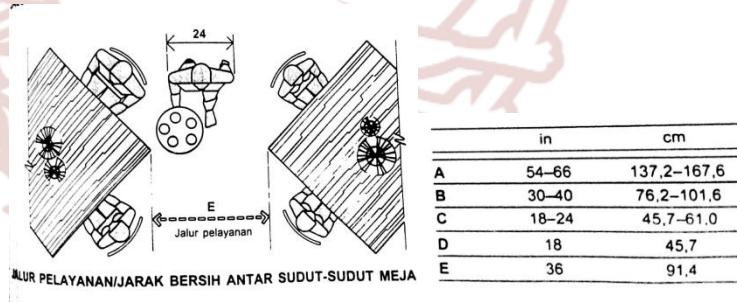
	in	cm
A	48 maks.	121,9 maks
B	30-36	76,2-91,4
C	51 min.	129,5 min.
D	66	167,6
E	72	182,9
F	84-96	213,4-243,8
G	20-26	50,8-66,0
H	28-30	71,1-76,2
I	18-24	45,7-61,0
J	18 min	45,7 min
K	72 maks.	182,9 maks.
L	4	10,2
M	42	106,7
N	26 min.	66,0 min.

**Gambar 1.9** Standar ukuran retail  
(Sumber: Julius Panerondan Martin Zelnik, 2003, hal. 204)

	in	cm
A	48 min.	121,9 min.
B	54-58	137,2-147,3
C	42	106,7
D	12-16	30,5-40,6
E	68 min.	172,7 min.
F	75 min.	190,5 min
G	4	10,2
H	16	40,6
I	36 min.	91,4 min.
J	24	61,0
K	29-32	73,7-81,3
L	48	121,9
M	26	66,0
N	18	45,7
O	30	76,2
P	18-24	45,7-61,0
Q	6-10	15,2-25,4
R	35-36	88,9-91,4
S	35	88,9

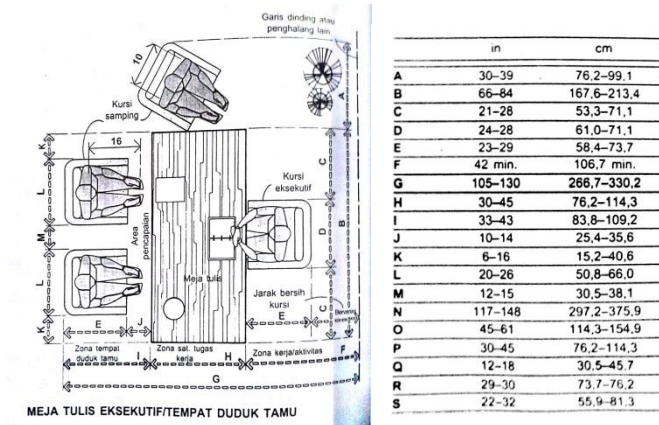
**Gambar 1.10** Standar ukuran ruang ganti  
(Sumber: Julius Panerondan Martin Zelnik, 2003, hal. 206)

*Dining*

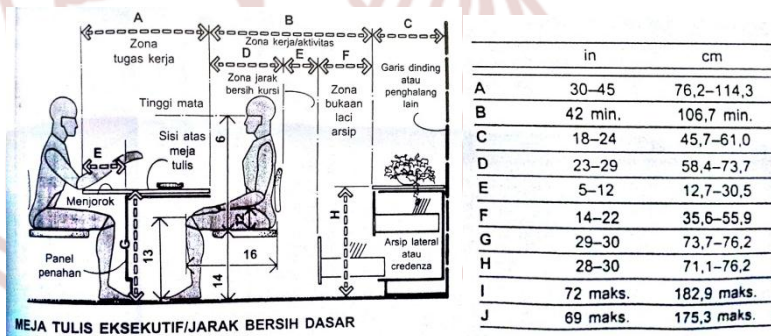


**Gambar 1.11** Standar ukuran zona jarak  
(Sumber: Julius Panerondan Martin Zelnik, 2003, hal. 229)

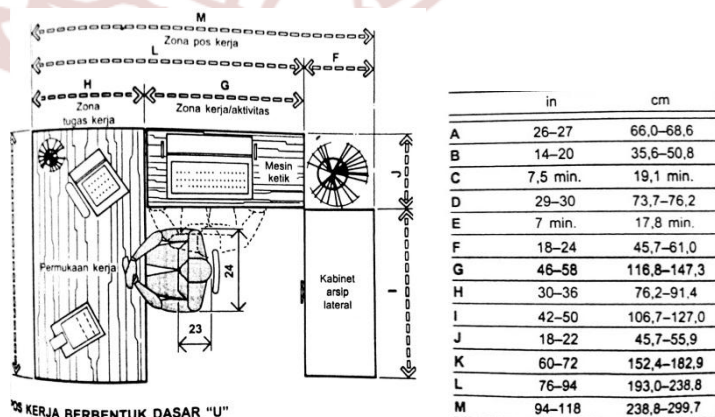
## Office



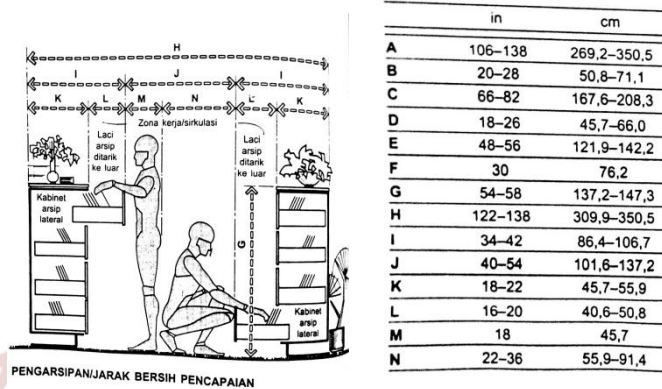
**Gambar 1.12** Standar ukuran kantor 1  
(Sumber: Julius Panerondan Martin Zelnik, 2003, hal. 172)



**Gambar 1.13** Standar ukuran kantor 2  
(Sumber: Julius Panerondan Martin Zelnik, 2003, hal. 173)

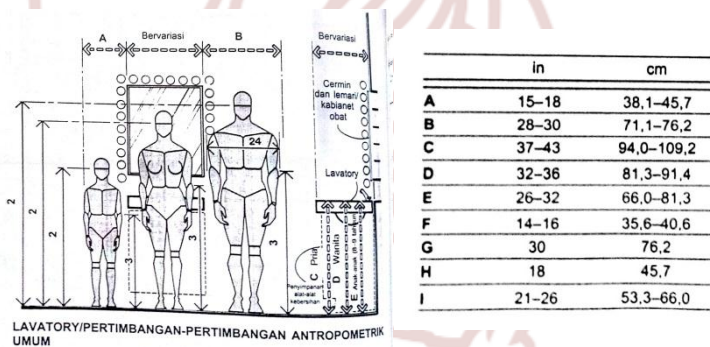


**Gambar 1.14** Standar ukuran kantor 3  
(Sumber: Julius Panerondan Martin Zelnik, 2003, hal. 177)



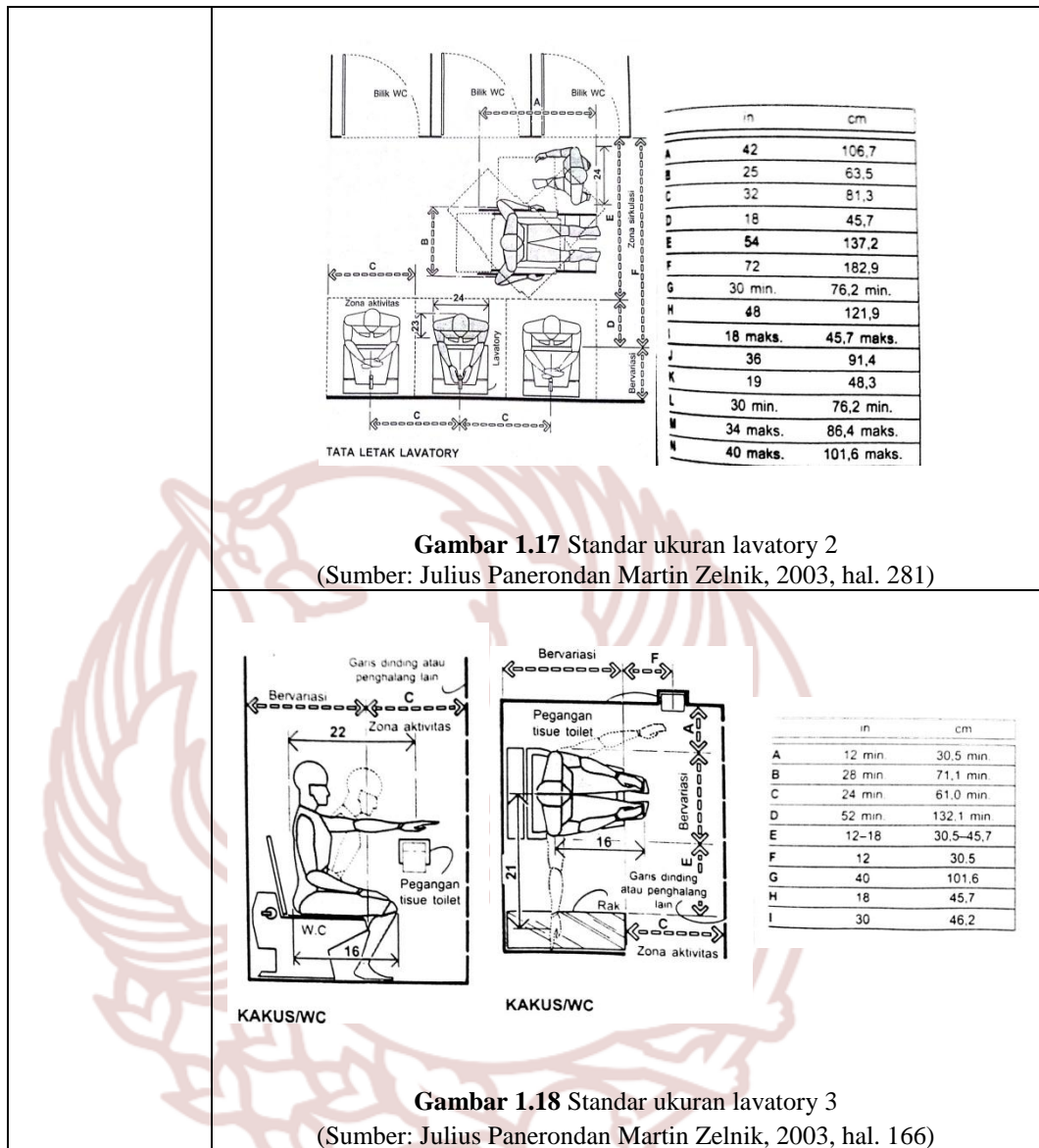
**Gambar 1.15** Standar ukuran kantor 4  
(Sumber: Julius Panerondan Martin Zelnik, 2003, hal. 184)

*Lavatory*



**Gambar 1.16** Standar ukuran lavatory 1  
(Sumber: Julius Panerondan Martin Zelnik, 2003, hal. 164)





### 3. Pendekatan Tema dan Gaya

Dalam sebuah perancangan interior, pendekatan gaya sangat diperlukan. Bagi seorang desainer pengertian dan penjelasan tentang gaya tersebut harus dipahami sebelum merancang interior. Secara umum gaya desain atau gaya seni adalah suatu cara ekspresi atau sikap estetik yang khas dan unik pada suatu karya seni yang muncul karena teknik penciptaan, konsep visual, atau estetikanya. Gaya desain bisa memberi petunjuk mengenai suatu masa atau periode tertentu, suatu tempat atau negara tertentu, atau suatu aliran

pemikiran atau mashab tertentu. Gaya desain juga memberi petunjuk tentang sikap dan konsep pribadi desainernya. Sejalan dengan itu, gaya desain dapat dibedakan berdasarkan:

- a. Gaya Zaman (*Period Style*).
- b. Gaya Tempat (*Regional Style, National Style, Local/Provincial Style*).
- c. Gaya karena suatu Gerakan Pemikiran (*Movement*).
- d. Gaya Pribadi (*Personal Style*).

Dalam mengamati gaya desain, pengetahuan mengenai semua jenis gaya tersebut perlu dipakai sebagai dasar acuan. Keempatnya merupakan suatu kesinambungan yang terus berlangsung sampai masa kini. Gaya Zaman dan Gaya Tempat cenderung mapan dan merupakan pengaruh alamiah yang terjadi secara berkesinambungan, sementara Gaya Pemikiran dan Gaya Pribadi cenderung merupakan terobosan konseptual dan inovasi individual maupun kelompok yang memberi arah atau alternatif baru perkembangan desain. Ada beberapa hal yang menyebabkan terbentuknya gaya desain. Gaya desain dapat terbentuk karena kondisi sosiokultural setempat, kemajuan teknologi dan peradaban atau kemajuan yang juga meliputi perkembangan ekonomi dan perdagangan, pengaruh gaya di daerah lain atau bidang seni yang lain, dan inovasi atau statement konseptual kelompok atau pribadi.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Wagiono Sunarto, *Gaya Desain Tinjauan Sejarah*, (Jakarta, Pascasarjana IKJ, 2013) hal. 27-28

#### 4. Pendekatan Teknis

Pendekatan teknis adalah konsep yang melandasi pikir untuk pemecahan teknis visualisasi tema / gaya<sup>13</sup>. Sebuah desain dibutuhkan pendekatan teknis untuk mewujudkannya agar dapat dinikmati secara nyata. Pendekatan teknis meliputi bahan, *finishing*, konstruksi dan bentuk dasar<sup>14</sup>.

##### a. *Performance Area*

Ruang pertunjukan dibutuhkan sebuah area yang cukup untuk kebutuhan penonton dan juga penyaji pertunjukan. Penonton membutuhkan area untuk mengikuti sebuah pertunjukan dengan nyaman dan sirkulasi yang tepat. Hal tersebut dapat diterapkan dalam area penonton dan juga ketinggiannya agar penonton dapat melihat pertunjukan dengan baik.

Panggung dan perlengkapannya juga merupakan bagian dari ruang pertunjukan. Panggung disesuaikan dengan area penonton sehingga penonton dapat melihat pertunjukan.

##### b. Akustik Ruang

Akustik ruang berfungsi sebagai pertimbangan tingkat kebisingan pada suatu ruang dengan ruang yang lain sehingga masing-masing ruang tidak saling mengganggu. Hal ini diperlukan agar masing-masing ruang dapat berfungsi sesuai dengan baik. Akustik ruang diterapkan dalam elemen pembentuk ruang, yaitu dinding, lantai dan *ceiling*.

---

<sup>13</sup> Sunarmi dan Ahmad Fajar Arianto, *Buku Ajar Matakuliah Desain Interior Public*, UNS Press: Surakarta, 2014, hlm. 64.

<sup>14</sup> Sunarmi dan Ahmad Fajar Arianto, *Buku Ajar Matakuliah Desain Interior Public*, UNS Press: Surakarta, 2014, hlm. 64.

Pendekatan teknis berkaitan dengan ergonomi khususnya antropometri. Hal ini berhubungan dengan penggunaannya yaitu manusia. Dimensi manusia/ antropometri dibutuhkan dalam perancangan interior karena mempengaruhi tingkat ergonomi manusia dalam melakukan aktivitas.

#### 1) Dinding

Dinding dalam interior berfungsi sebagai batas antara ruang satu dengan yang lain. Hal ini berkaitan dengan akustik ruang yang dapat berpengaruh pada ruang disekitarnya. Selain itu, dinding dapat menjadi sebuah elemen estetika dengan mendekornya sesuai dengan tema / gaya tertentu.

#### 2) Lantai

Lantai merupakan elemen interior yang penting. Hal ini dikarenakan lantai menjadi tempat pijakan dan pola sirkulasi penggunaannya. Lantai juga mempengaruhi pola aktivitas seperti berjalan, menari, dan sebagainya. Selain itu, lantai dapat dipola sesuai dengan sebuah tema/ gaya.

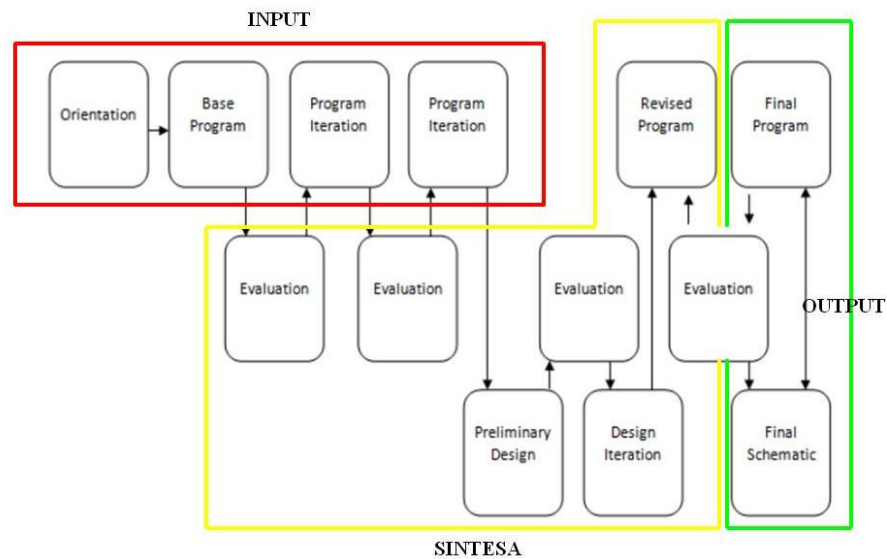
#### 3) *Ceiling*

*Ceiling* merupakan bagian atas dari sebuah interior. *Ceiling* dapat difungsikan sebagai area *lighting*. Pada bagian ini, *ceiling* bisa juga dibentuk sesuai tema/ gaya sehingga menjadi elemen interior yang memiliki estetika.



## H. Metode Perancangan

Metode desain pada Perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta menggunakan metode perancangan John M. Kurtz. Dimana metode perancangan tersebut akan ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



(Gambar 1.19 : Pengembangan Metode Perancangan John M. Kurtz)  
(Sumber : Saifullah, Ahmad dan T. Yoyok Wahyu S. 2013)

Secara garis besar pemrograman terdiri atas 4 (empat) tahap utama yaitu:

- Tahap Orientasi (*Orientation*), merupakan tahap pengkajian filosofi, kegiatan-kegiatan dan tujuan yang ingin dicapai oleh klien.
- Tahap Pembuatan Program Dasar (*Base Program*), adalah tahap pengkajian kebutuhan klien, kajian literatur pendukung dan rencana awal program yang terdiri dari organisasi bangunan, area aktifitas, hubungan dan ukuran ruang.
- Pengulangan Pemrograman (*Iterative Programming*), proses ini terdiri dari penyajian program dasar kepada klien, mendapat masukan dari klien sebagai *feedback*, membuat rencana program baru, mengulangi penyajian serta merevisinya sampai tercapai kesepakatan.

- d. Disain (*Design as Feedback*), proses yang dilakukan adalah mengembangkan skematik disain yang dilakukan selama proses pengulangan terakhir dari pemrograman, penyajian disain awal ,kepada klien, mengolah masukan dari klien, mengembangkan revisi skematik disain, mengulang proses sampai disetujui;<sup>15</sup>.

Metodologi adalah suatu cara atau jalan untuk memecahkan masalah yang ada pada masa sekarang dengan cara mengumpulkan, menyusun, mengklarifikasi serta menginterpretasikan data-data. Maka, pengertian metodologi penelitian adalah suatu cara atau jalan untuk memecahkan suatu masalah yang ada dengan cara mengumpulkan, menyusun serta menginterpretasikan data guna menemukan, mengembangkan atau menguji kebenaran suatu pengetahuan. Metode penelitian sangat menentukan dalam sebuah penelitian ilmiah karena mutu dan validitas dari hasil penelitian ilmiah sangat ditentukan oleh pemilihan metode secara tepat.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Saefullah, Ahmad. 2002. *Metode Penyusunan Program Desain Arsitektur*. Yogyakarta – UGM. Hal. 52

<sup>16</sup> HB. Sutopo, 2002, 30-35

## **I. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penyusunan Desain Interior “*Rock Musik Club*” adalah sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**, bagian ini meliputi latar belakang, rumusan ide penciptaan, tujuan dan manfaat penciptaan, tinjauan sumber penciptaan, konsep penciptaan, metode penciptaan dan sistematika penulisan.

**BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN**, bagian ini memuat tinjauan umum (data literature), tinjauan khusus (data lapangan) dan pendekatan desain.

**BAB III TRANSFORMASI DESAIN**, bagian ini meliputi analisis konsep penciptaan suasana, dan analisis desain.

**BAB IV HASIL DESAIN**, pada bagian ini memuat desain layout, desain lantai, desain reflected ceiling plan, elevansi/potongan, detail konstruksi, perspektif, desain furniture, skema bahan dan warna, video animasi.

**BAB V PENUTUP**, berisi kesimpulan dan saran yang menjelaskan tingkat capaian karya tugas akhir dalam mewujudkan tema dasar yang telah dirumuskan.

## **BAB II**

### **DASAR PEMIKIRAN DESAIN**

#### **A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan**

##### **1 .Tinjauan Objek Perancangan Night Club**

Perkembangan *Nightclub* sangat dipengaruhi dengan perkembangan teknologi dan juga berbagai jenis musik. Jenis-jenis musik ini biasanya berupa rekaman yang dimainkan oleh DJ (*Disk Jockey*). Contoh-contohnya yaitu *Techno, House, Trance*, dll. Perkembangan musik-musik ini juga mempengaruhi *fashion* pada jamannya.

- a. Abad pertengahan, *pub* dapat di temukan hampir di kota-kota seluruh wilayah Eropa Barat. Kebanyakan penduduknya menikmati mengunjungi *local pub (public houses)* sebagai tempat persinggahan. *Pub* menawarkan wadah untuk bersosialisasi, makanan dan minuman serta hiburan lokal.
- b. Abad ke-19, *Nightclub* yang menyajikan tontonan teatrikal dan kabaret di wilayah Perancis mulai menjamur, misalnya saja *Folies Bergere* di Paris yang dibangun pada tahun 1869, *Casino de Paris* atau Moulin Rouge yang sangat terkenal yang dibangun didekat sana 20 tahun setelahnya. Selanjutnya *Nightclub* mulai berkembang pesat tidak hanya di Perancis saja namun juga keseluruh daratan eropa dan seluruh dunia.
- c. 1920 – 1930, *burlesque*, jenis pertunjukan komedi teatrikal yang biasanya juga menampilkan *dancing* sangat digemari pada zaman ini, sehingga banyak ditampilkan di berbagai *Nightclub* sebagai pertunjukan utamanya.

- d. 1930 – 1950, era dimana *big-band* Jazz sedang populer, sehingga banyak dipertunjukkan di berbagai *Nightclub*, terutama di Amerika. *Swing*, yang merupakan salah satu jenis musik Jazz, menjadi *social dance* yang populer saat itu. *Jazz era* sangat dipengaruhi juga oleh budaya musik *African – American*. Namun setelah Perang Dunia II, *Nightclub* dengan jenis ini mulai dilarang oleh rezim politik saat itu. Akibatnya banyak orang yang mendengarkan Jazz secara diam-diam melalui rekaman. Inilah yang memicu dibangunnya kembali *Nightclub-Nightclub* yang memperdengarkan musik rekaman yang berkembang menjadi seperti sekarang.
- e. Tahun 1960 – 1970, Musik Disko yang berkembang dari musik Funk mulai populer. Musik ini dikembangkan untuk dimainkan khusus di *Discotique* atau *dance club* oleh DJ (*Disk Jockey*) daripada dimainkan secara *live*, sehingga menjadi fenomena baru untuk *nightlife entertainment*. *Strobe lighting* dan *disco ball* menjadi objek yang melambangkan dan menjadi tanda dari *disco culture*. Pada film *Saturday night Fever*, terlihat *Nightclub* sangat kaya akan *Lighting*, tapi sangat disayangkan, tempat segemerlap itu dibuat tertutup, didalam *basement* sementara pintu masuknya sangat tersembunyi, sehingga sangat terkesan negatif, dan menurut Dr. Eng. Ir. Hanson Endra Kesuma, M.Sc, staf pengajar prodi Arsitektur ITB, memang seperti itulah tipologi *Nightclub* di Amerika pada saat itu, dan ditiru oleh *Nightclub* di Indonesia bahkan sampai saat ini.

- f. 1980an, *Acid House*, adalah salah satu dari tipe *house music* yang populer di *dance club*. Jenis musik ini dibangun dari efek musik bass yang dominan, *electronic sounds* dan *samole* lagu lain. Kata *Acid house* berasal dari ‘Acid Burning’, ucapan populer di Chicago dance club untuk *digital sampling*, teknik *recording* yang banyak dipakai di jenis musik ini. Di era *house music* ini, kesan gemerlap dan meriah mendominasi *Nightclub* di tahun 60-70an berganti menjadi ‘warehouse’ style.
- g. 1990an – sekarang, seiring dengan berkembangnya teknologi komputer, musik *Techno* atau *Electronic music*, yang sebenarnya telah diciptakan setelah terjadinya Perang Dunia II dengan menggunakan teknologi *synthesizer*, mulai populer lagi, bahkan sampai sekarang. Bersamaan dengan berkembangnya musik *Techno*, musik *Trance* yang berawal dari musik Jazz yang memberikan efek trans juga mulai populer. Selain itu ada juga *House music*, yang mengkombinasikan *Funk* dengan *Techno*.

Berdasarkan jenis kebutuhannya, *Nightclub* terbagi atas beberapa fasilitas, seperti yang akan dijelaskan dibawah berikut<sup>17</sup>:

- 1) ***Discotheque***, tempat hiburan atau klub malam dengan alunan musik yang dibawakan oleh disjoki sehingga pengunjung berdansa karenanya.
- 2) ***Pub***, tempat hiburan khusus untuk mendengarkan musik sambil minum-minum yang dibuka pada waktu malam (sampai larut malam)

---

<sup>17</sup> Lawson, Fred. 1994. *Restaurants, Club, and Bars : Planning, Design, ang Investment for Food Service Facilities*. United Kingdom : Architectural Press. Hal: 2.

- 3) **Lounge**, lounge digunakan oleh para pekerja dan pebisnis untuk mengadakan pertemuan dan acara lainnya dengan konsep seperti bar.
- 4) **Cafe**, suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan cake (kue-kue), sandwich (roti isi), kopi dan teh. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.
- 5) **Restaurant**, tempat yang mendapatkan izin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi dimana tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan. Tiap-tiap makanan di dalam restoran ini memiliki harga sendiri-sendiri.

Dari fasilitas-fasilitas yang terdapat diatas, hanya *Discotheque*, *Lounge*, dan *Pub* saja yang dapat digolongkan kepada *Nightclub*, apabila didalamnya hanya terdapat salah satu fasilitas tersebut. Contoh di Surakarta:

- a) *Discotheque*: Hailai
- b) *Lounge*: Alila Pub and Longue
- c) *Pub*: Bambu *Pub*

Beberapa *Nightclub* menggunakan konsep *One-stop Night Entertainment* dengan menggabungkan beberapa fasilitas-fasilitas diatas, contohnya seperti A & M.co yang memiliki bistro *lounge* dan *club*. Selain itu terdapat juga jenis *club* besar seperti Stadium, yang berada di Jakarta yang bahkan juga dilengkapi *Spa*.



## 2. Tinjauan Musik *Rock*

Definisi musik *Rock* secara literal sangatlah problematik. Menurut *Collins Cobuild English Dictionary*, musik *Rock* adalah musik yang memiliki beat yang cepat nada sederhana dan, dimainkan dan dinyanyikan oleh sekelompok orang dengan gitar listrik dan drum. Tentu saja definisi ini dibantah oleh banyak orang.

Ada banyak lagi pengertian lain tentang istilah ini. Ada yang menandakannya berdasar karakteristik sound, ada pula yang sekedar mengkontraskannya dengan musik pop, bahkan ada yang lebih menekankan pendefinisian musik *Rock* berdasar proses pembuatan musiknya, semangat si pembuat musik, atau lirik yang terkandung.



**Gambar 2.1** Metallica

(Sumber : <http://www.wikipedia.org>)

Musik *Rock* merupakan satu genre besar yang terdiri dari penggabungan bermacam unsur. Jika kita runut lagi secara seksama, ternyata musik kulit hitam merupakan pusat dari perpaduan ini, yang kemudian bertemu dan mengalami penyesuaian dengan beragam musik

lain. Musik *Rock* juga sangat bergantung pada kepiawaian dalam meracik sound di studio. Musik *Rock* sangat berkaitan dengan transimisi sound, termasuk pemunculan noise dan proses eksperimental lain yang bisa memperluas batasan kategorisnya. Jika ditilik lagi, alangkah pesatnya perkembangan musik *Rock* berkat disahkannya pendayagunaan teknologi. Musik *Rock* juga sering dihubungkan dengan karakteristik sosial, terutama anak muda. Di tahun 50-60an, inilah penyebab utama yang menjadikan musik *Rock* menjadi ikonik dan ideologis. Musik jenis ini melambangkan semangat pemberontakan dan penolakan terhadap hegemoni yang konvensional, mulai dari penulisan lirik yang frontal hingga penampilan rebelius yang tercitra dari sang idola. (*Tim Redaktur Artikel Bengkel Musik, 2007*)

*Rock* adalah musik keras pada jamannya, didefinisikan dari genre musik pop yang berkembang selama dan setelah tahun 60-an. Musik ini memiliki akar musik *Rock and roll* dan *Rockabilly* dari tahun 1940-an dan 1950-an, yang mana berevolusi dari musik blues, country, jazz, musik klasik dan musik rakyat. (<http://wordpress.com/pengertian musik Rock>)

### Sejarah dan Perkembangan Musik *Rock* Dunia

Sangat luas sekali untuk menjabarkan sejarah maupun perkembangan musik *Rock* di dunia, karena musik *Rock* sendiri berkembang sangat pesat melebihi sebuah endemik penyakit. Musik *Rock* juga mampu menyesuaikan jaman dan teknologi yang berkembang, sehingga musik ini bahkan semakin

pesat berkembang. Berikut penulis mencoba menjabarkan sejarah dan perkembangan musik *Rock* berdasarkan tahun periodenya.

a. Periode Awal (1940-an s/d 1950-an)

Musik *Rock* memiliki akar musik dari *Rock and roll* dan *Rockabilly* yang berkembang mulai tahun 1940-an dan 1950-an, yang mana telah berevolusi dari musik blues, country, jazz, musik klasik dan musik rakyat pada saat itu.

*Rock and roll* (sering ditulis sebagai *Rock „n“ roll*) adalah genre musik yang berkembang di Amerika Serikat di akhir tahun 1940-an, dan mencapai puncak kepopuleran di awal tahun 1950-an. Dari Amerika Serikat, genre musik ini tersebar ke seluruh dunia. *Rock and roll* melahirkan berbagai macam subgenre yang secara keseluruhan dikenal sebagai musik *Rock*.

Ciri khas *Rock and roll* adalah pada ketukan (beat) yang biasanya dipadu dengan lirik. *Rock and roll* menggunakan beat yang didasarkan salah satu ritme musik blues yang disebut boogie woogie ditambah aksen backbeat yang hampir selalu diisi pukulan snare drum.

Versi klasik dari *Rock and roll* dimainkan dengan satu atau dua gitar listrik, gitar bas listrik, dan drum set. Perangkat kibor sering dimainkan sebagai alat *music* tambahan. Bila dimainkan dengan dua gitar listrik, gitar listrik yang dimainkan untuk memberi melodi disebut gitar lead, sedangkan gitar untuk memberi ritme dan harmoni disebut gitar ritme. Formasi seperti inilah yang kelak juga akan menjadi formasi inti dari sebuah band *Rock*. Kepopuleran *Rock and roll* secara massal dan

mendunia ternyata menimbulkan dampak sosial yang tidak terduga. *Rock and roll* bukan saja mempengaruhi gaya bermusik, tapi sekaligus gaya hidup, gaya berpakaian, dan bahasa. Selain sukses di dunia musik, bintang-bintang di periode awal *Rock and roll* juga sukses di dunia film dan televisi.

Elvis Presley, misalnya merupakan bintang *Rock and roll* yang sukses sebagai bintang film dan televisi. Istilah slang “*Rock and roll*” sering dipakai orang berkulit hitam untuk menyebut “hubungan seks”. Penyanyi wanita Trixie Smith pertama kali menggunakan istilah “*Rock and roll*” dalam lagu “*My Baby Rocks Me With One Steady Roll*” yang diedarkan tahun 1922.



**Gambar 2.2** Elvis Presley

(Sumber : <http://www.wikipedia.org>)

Di periode tahun ini masih banyak sekali musisi-musisi yang bisa dianggap sebagai pionir maupun memiliki pengaruh terhadap perkembangan musik *Rock*, mereka diantaranya adalah : Chuck Berry, Bo Diddley, Fats Domino, Little Richard, Jerry Lee Lewis, Gene Vincent, dan masih banyak lagi



**Gambar 2.3** Chuck Berry, Jerry Lee Lewis  
(Sumber : <http://www.wikipedia.org>)

Dan di tahun 1950-an ini mulai berkembang juga teknologi di bidang musik seperti pemakaian Gitar elektrik, perangkat rekaman multi-track dan berbagai inovasi di bidang sound lainnya yang kelak akan menjadi pengaruh besar terhadap perkembangan musik *Rock* selanjutnya,



**Gambar 2.4** Gitar Elektrik Klasik  
(Sumber : <http://www.Rocknrollvintage.com>)

b. Periode Tahun 1960-an (Amerika)

Di periode tahun ini, musik *Rock* berkembang semakin massive, namun perkembangan musik ini juga beriringan dengan meningkatnya



pemakaian obat-obatan terlarang, banyak musisi *Rock* di era ini yang terlibat dengan pemakaian obat-obatan ini, namun justru di era inilah muncul sebuah genre baru dari musik *Rock* yang kemudian disebut dengan *Psychedelic Rock*.



**Gambar 2.5** Jimi Hendrix  
(Sumber : <http://www.wikipedia.org>)

Jimi Hendrix, seorang Afro-Amerika dari Seattle, memunculkan musik *Rock* sebagai satu kategori yang jauh lebih spesifik. Dengan melakukan improvisasi gitar yang inovatif, ia memperkenalkan bahwa amplifier pun merupakan satu instrumen penting yang tidak boleh disia-siakan. Tidak bisa dipungkiri, improvisasi Hendrix akan instrumen gitarnya merupakan inspirasi besar bagi eksplorasi-eksplorasi dalam musik *Rock* selanjutnya. Hendrix juga dianggap sebagai musisi *Psychedelic Rock* paling berpengaruh selain musisi lainnya seperti The Doors, Jefferson Airplane, Janis Joplin dan lainnya.



**Gambar 2.6** Janis Joplin, The Doors

(Sumber : <http://www.wikipedia.org>)

Situasi Amerika yang terus-menerus mengobarkan perang dengan berbagai Negara lainnya saat itu memicu sebuah gerakan protes dari hampir seluruh remaja di Amerika. Berbagai protes tersebut banyak diantaranya dilontarkan dengan media musik *Rock*. Sebuah konser akbar mengangkat tema perdamaian diadakan selama 3 hari berturut-turut di tahun 1969 dengan nama Woodstock Festival, inilah konser akbar pertama musik *Rock*, yang kemudian menjadi sebuah moment legendaries bagi pecinta musik *Rock*.

c. Periode Tahun 1960-an (Inggris)

Perkembangan musik *Rock* di belahan bumi Amerika ternyata juga telah berdampak pada iklim musik di negara Inggris, dan kemudian negara ini tidak dapat dipandang sebelah mata dalam pengaruhnya terhadap musik di dunia (bahkan pada saat itu timbul asumsi, bahwa band Amerika belumlah besar jika belum menggelar konser di Inggris!)

Diperiode tahun ini, ternyata Inggris telah sangat berkembang dalam hal musik *Rock*, dua superband dari Inggris yaitu The Beatles dan



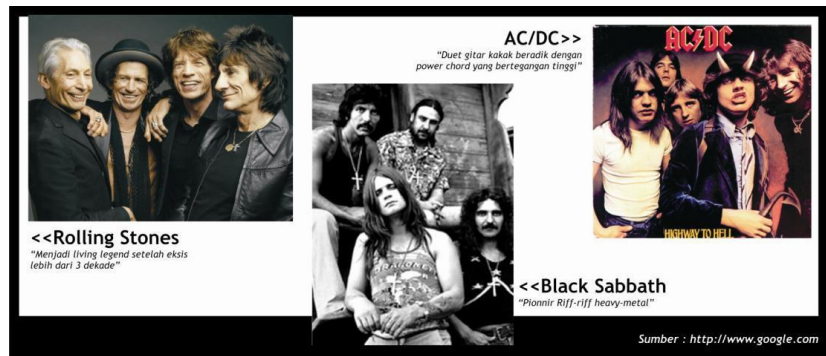
Rolling Stones merilis album mereka yaitu The Beatles – *Revolver* (1966), *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967) dan Rolling Stones merilis *Their Satanic Majesties Request*.



**Gambar 2.7** The Beatles  
(Sumber : <http://www.wikipedia.org>)

d. Periode Tahun 1970-an

Gelombang pergerakan musik *Rock* di tahun-tahun ini semakin pesat dan cepat. Genre musik di era ini ditandai dengan agresivitas, gitar elektrik dengan sound overdrive dan beat drum 4/4 yang konstan. Band-band yang stand-out diantaranya adalah AC/DC, Grand Funk Railroad, The Rolling Stones, Led Zeppelin, Deep Purple, Alice Cooper, Judas Priest, Aerosmith, Black Sabbath, dll.



**Gambar 2.8** The Rolling Stones, Blasck Sabbath, AC/DC

(Sumber : <http://www.google.com>)

Sound dari gitar elektrik memang menjadi nyawa dari musik *Rock*, dan evolusi sound selalu saja dihadirkan oleh tiap gitaris dari band *Rock*. Sebuah evolusi baru dari sound gitar dihadirkan oleh gitaris Eddie Van Halen dari band Van Halen. Ia memainkan gitar dengan menyempurnakan teknik-teknik gitar sebelumnya dengan lebih cepat dan presisi dan didukung dengan olah sound overdrive yang tebal dan lebih gahar. Moment ini terekam dalam album pertama Van Halen yang rilis di tahun 1979.



**Gambar 2.9** Van Halen  
(Sumber : <http://www.google.com>)

e. Periode Tahun 1980-an

Di periode tahun 1980-an ini bisa dibilang band-band di Inggris merajai musik *Rock*. New Wave of British Heavy Metal menjadi sebuah genre baru dari musik *Rock* yang berasal dari Inggris, band-band seperti Iron Maiden dan Def Leppard mencapai puncak popularitasnya setelah sebelumnya senior mereka seperti Deep Purple, Led Zeppelin, Black Sabbath dan Judas Priest telah mencapai kesuksesan terlebih dahulu.

Di era ini, musik *Rock* sendiri telah berkembang dan melahirkan beragam sub-genre dari musik *Rock* dengan banyak musisi fenomenal dari masing-masing sub-genre tersebut. Beberapa sub-genre dari musik *Rock* tersebut diantaranya adalah:

- 1) *Hard Rock*, memiliki tipikal sound gitar overdrive (menaikkan level Gain pada amplifier hampir ke level maksimal, sehingga sinyal suara yang dihasilkan terdistorsi dan menghasilkan suara seperti sound yang

rusak) dimainkan secara konstan, diiringi beat drum yang menghentak.

Band yang termasuk dalam genre ini adalah AC/DC, Deep Purple, dsb.

- 2) Heavy Metal, masih setipikal dengan *hardRock*, namun dengan karakteristiknya yaitu sound gitar dengan frekuensi rendah (mid-low) dan tempo yang cenderung pelan (mid-tempo), band pionir dari genre ini adalah Black Sabbath, Venom, ataupun Judas Priest.
- 3) Glam *Rock*/ Glam Metal, secara musikal, masih termasuk dalam *Hard Rock*, maupun Heavy metal, namun hal yang sangat nampak dari genre ini adalah visual atau dandanan dari para musisinya yang berpenampilan dengan sangat glamor, dengan memakai pakaian yang mencolok, tatanan rambut panjang diwarnai sampai dengan pemakaian make up pada wajah mereka. Band yang termasuk didalamnya adalah Bon Jovi, Mötley Crüe, Poison, Aerosmith, dsb.
- 4) Punk *Rock*, merupakan sub-genre dari musik *Rock* yang sebenarnya telah berkembang di tahun 1970-an. Memiliki tipikal musik yang cepat, lagu yang pendek dan biasanya berisi tentang protes, anti-kemapanan, sampai dengan isu politik. Musik Punk memiliki gerakan DIY (Do It Yourself) dengan realisasinya berupa band-band yang memproduksi sekaligus mengedarkan album mereka sendiri. Band dengan genre musik ini adalah Ramones, Sex Pistols, The Clash, dsb.



**Gambar 2.10** Ramones, The Clash  
(Sumber : <http://www.google.com>)

f. Periode Tahun 1990-an

Di era ini, musik *Rock* tidak berbicara banyak, karena tergerus dengan laju popularitas dari musik Pop, namun pada awal 1990, di Washington DC, tepatnya di Seattle, muncul bentuk baru dari musik *Rock*, yang mengkontraskan musik *Rock* yang berkembang saat itu pada umumnya. Sub-genre ini kemudian disebut dengan “Grunge” yang memiliki karakteristik sound yang kotor atau berisik. Elemen dari musik Grunge adalah kombinasi dari hardcore punk dan heavy metal kedalam satu sound sekaligus, dan dengan penggunaan distorsi, fuzz, maupun feedback yang berlebihan. Di bagian lirik berisi tentang hal-hal apatis, pengkucilan dalam sosial, sampai dengan keputus-asaan. Band-band yang termasuk didalamnya adalah Nirvana, Pearl Jam, Soundgarden, dsb.





**Gambar 2.11** Nirvana, Kurt Cobain  
(Sumber : <http://www.google.com>)

g. Periode Tahun 2000-an

Musik *Rock* telah berkembang dan beranak pinak menghasilkan beragam sub-genre, dan masing-masing dari sub-genre tersebut juga berkembang seiring dengan perkembangan jaman. Di awal tahun 2000, muncul sub-genre yang dinamai hip-metal atau rap-*Rock*, yang memiliki karakteristik perpaduan vocal dengan teknik rap dan diiringi musik *Rock*/Metal. Namun, sub-genre ini cepat tergantikan dengan yang baru yaitu Emo, berasal dari kata emotional, memiliki karakteristik musik yang berisi perpaduan Hardcore s/d Punk-melodic dengan vokalis yang bernyanyi dengan sangat emosional dan menghayati lagunya.

Namun sub-genre tersebut juga cepat tergantikan dengan bermunculannya musik *Rock*/ Metal yang mengusung bentuk asli dari musik *Rock* atau Metal, tanpa adanya perpaduan dari unsur-unsur musik lainnya, atau secara garis besarnya di era sekarang, musik *Rock* kembali ke bentuk dasar musik *Rock* di era awal dengan karakteristik yang keras dan agresif. Halini terbukti dengan tidak hanya bermunculannya band-

band yang mengusung musik *Rock/Metal* yang pure, namun band-band senior pun juga kembali mengeluarkan album dan memulai Tour atau Konser dengan skala besar. Band-band senior yang kembali diantaranya adalah Metallica, Megadeth, Slayer, Motorhead, Iron Maiden, Testament, dan masih banyak lagi.



**Gambar 2.12** Iron Maiden, Metallica  
(Sumber : <http://www.google.com>)

Perkembangan musik *Rock* saat ini sangat pesat dan juga variatif, sesuai dengan kemajuan dan perkembangan jaman, dengan segala teknologinya yang juga semakin memudahkan seseorang untuk menekuni musik *Rock*, sehingga dalam perjalanannya, musik *Rock* menjadi semakin besar dan termasuk beragam aspek didalamnya.

#### Sejarah dan Perkembangan Musik *Rock* di Indonesia

Embrio kelahiran *scene* musik *Rock* underground di Indonesia sulit dilepaskan dari evolusi *Rocker-Rocker* pionir era 70-an sebagai pendahulunya. God Bless, Gang Pegangsaan, Gypsy(Jakarta), Giant Step, Super Kid (Bandung), Terncem (Solo), AKA/SAS (Surabaya), Bentoel(Malang) hingga Rawe Rontek dari Banten menjadi generasi pertama *Rocker* Indonesia.



Akhir era 80-an, di seluruh dunia mengalami demam musik thrash metal. Sebuah perkembangan style musik metal yang lebih ekstrem lagi dibandingkan heavy metal. Kebanyakan kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Jogjakarta, Surabaya, Malang hingga Bali, komunitas musik *Rock/Metal* pertama kali lahir dari genre musik ekstrem tersebut. Di Jakarta sendiri komunitas metal pertama kali tampil di depan publik pada awal tahun 1988.

Roxx adalah salah satu band yang beruntung dapat rekaman untuk single pertama mereka, “*Rock Bergema*”. Ini terjadi karena mereka adalah salah satu finalis Festival *Rock Se-Indonesia* ke-V. Saat itu stasiun radio yang rutin mengudarakan musik-musik *Rock/metal* adalah Radio Bahama, Radio Metro Jaya dan Radio SK. Dari beberapa radio tersebut mungkin yang paling legendaris adalah Radio Mustang. Mereka punya program bernama *Rock N’ Rhythm* yang mengudara setiap Rabu malam dari pukul 19.00 – 21.00 WIB. Selain medium radio, media massa yang kerap mengulas berita seputar musik *Rock/Metal* pada waktu itu hanya Majalah HAI, Tabloid Citra Musik dan Majalah Vista.

Berkonsernya dua supergrup metal internasional di Indonesia, Sepultura (1992) dan Metallica (1993) memberi kontribusi cukup besar bagi perkembangan band-band metal sejenis di Indonesia. Tak berapa lama setelah Sepultura sukses “membakar” Jakarta dan Surabaya, band speed metal Roxx merilis album debut self-titled mereka di bawah label Blackboard. Album kaset ini kelak menjadi salah satu album speed metal klasik Indonesia era 90-an. Hal yang sama dialami pula oleh Rotor. Sukses

membuka konser fenomenal Metallica selama dua hari berturut-turut di Stadion Lebak Bulus, Rotor lantas merilis album thrash metal major labelnya yang pertama di Indonesia, *Behind The 8th Ball* (AIRO).

Dari sedemikian panjangnya perjalanan *Rock* underground di tanah air, mungkin baru di paruh pertama dekade 90-anlah mulai banyak terbentuk komunitas-komunitas musik *Rock/Metal* dalam arti sebenarnya di Indonesia. Kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Malang, Jogja, hingga Bali mulai memiliki komunitas musik *Rock/Metal* yang terus eksis. Walaupun tidak dapat dipungkiri, bahwa kota Bandung merupakan barometer dari perkembangan musik *Rock/Metal* di Indonesia.

Di Bandung sekitar awal 1994 terdapat studio musik legendaris yang menjadi cikal bakal scene *Rock* underground di sana. Studio Reverse yang terletak di daerah Sukasenang, digagas oleh Richard Mutter (saat itu drummer PAS) dan Helvi. Ketika semakin berkembang Reverse lantas melebarkan sayap bisnisnya dengan membuka distro (akronim dari distribution) yang menjual CD, kaset, poster, t-shirt, serta berbagai aksesoris import lainnya. Selain distro, Richard juga sempat membentuk label independen 40.1.24 yang rilisan pertamanya di tahun 1997 adalah kompilasi CD yang bertitel “Masa indah banget sekali pisan.” Band-band indie yang ikut serta di kompilasi ini antara lain adalah Burger Kill, Puppen, Papi, Rotten To The Core, Full of Hate dan juga Waiting Room, sebagai satu-satunya band asal Jakarta.

Band-band yang sempat dibesarkan oleh komunitas Reverse ini antara lain PAS dan Puppen. PAS sendiri di tahun 1993 menorehkan sejarah

sebagai band Indonesia yang pertama kali merilis album secara independen. Mini album mereka yang bertitel “Four Through The S.A.P” ludes terjual 5000 kaset dalam waktu yang cukup singkat. Mastermind yang melahirkan ide merilis album PAS secara independen tersebut adalah (alm) Samuel Marudut. Ia adalah *Music* Director Radio GMR, sebuah stasiun radio *Rock* pertama di Indonesia yang kerap memutar demo-demo rekaman band-band *Rock* amatir asal Bandung, Jakarta dan sekitarnya. Tragisnya, di awal 1995 Marudut ditemukan tewas tak bernyawa di kediaman Krisna Sucker Head di Jakarta. Yang mengejutkan, kematiannya ini, menurut Krisna, diiringi lagu The End dari album Best of The Doors yang diputarnya pada tape di kamar Krisna. Sementara itu Puppen yang dibentuk pada tahun 1992 adalah salah satu pionir hardcore lokal yang hingga akhir hayatnya di tahun 2002 sempat merilis tiga album yaitu, Not A Pup E.P. (1995), MK II (1998) dan Puppen s/t (2000).

Sampai dengan saat ini, perkembangan musik *Rock/Metal* di Indonesia terus bergulir semakin besar. Berbagai achievement dari band-band *Rock/Metal* dari Indonesia juga semakin nyata, salah satunya adalah band *Rock/Metal* terbesar Indonesia saat ini yaitu Burger Kill yang belum lama ini pulang dari Australia, setelah sebelumnya bermain di Soundwave Festival, di Australia, dengan porsi sebagai Headliner Utama, dan berbagi Stage dengan band *Rock/Metal* kenamaan dunia, seperti Lamb Of God, Killswitch Engage dll.

Sebuah achievement yang sekaligus menjadi bukti bahwa musik *Rock/Metal* di Indonesia tidak dapat dipandang sebelah mata, karena musik ini juga memiliki banyak potensi lainnya.

### **Pengertian Seni Pertunjukan**

Seni pertunjukan mencakup musik (orkestra, choral, pop/*Rock*, dan jazz), opera, musikal, tarian, dan drama. Pertunjukan lainnya seperti musikal teater, komedi, pantomim, kabaret, sirkus juga dapat dipertontonkan dalam *Rock Music Club*. Pertunjukan seni ini dilakukan secara langsung dan ditonton oleh penonton dalam waktu yang telah ditentukan. Pertunjukan ini membutuhkan area dan ruang yang kondusif untuk menciptakan suasana yang baik untuk penampil dan penonton. Seni ini diciptakan dari proses kreatif penulisan naskah pemain, komposisi lagu, koreografi tarian, produksi, dan pengaturan desain lokasi, yang diterapkan secara langsung pada konduktor, musisi, penyanyi, penari, aktor, dan penampil lainnya.

Berikut perkembangannya menciptakan sebuah musik baru, opera, musikal, tarian, drama, dan pertunjukan baru lainnya. Perkembangan seni pertunjukan ini memungkinkan adanya perkembangan dalam bentuk auditorium baru, perubahan komposisi musik elektronik lainnya seperti musik konser yang membutuhkan ketentuan lebih dibandingkan dengan penggunaan instrumen klasik.

## Klasifikasi Jenis Kegiatan

Hal – hal yang menjadi pertimbangan saat merancang atau mengembangkan sebuah gedung pertunjukan adalah pemilihan pertunjukan (kategori seni pertunjukan) yang akan difasilitasi. Hal ini mencakup ukuran, tipe auditorium, dan fasilitas pendukung gedung. Tiap pertunjukan memiliki sejarah, tradisi, dan ketentuan tersendiri.

### a. Musik Klasik

Tipe dan skala musik klasik ditentukan dari ukuran *orchestra* (banyaknya instrumen) dan *choir* (penyanyi) yang digunakan, yaitu :

- 1) *Symphony Orchestra* dengan rata – rata 90 hingga 120 pemain, dengan jumlah *choir* hingga 100 atau lebih, termasuk *conductor*, dan pemain instrument atau penyanyi solo.
- 2) *Chamber Orchestra* terdiri dari 40-50 pemain, dengan *conductor*, terkadang dengan penyanyi solo atau dengan *choir* ukuran kecil.
- 3) Ensemble kecil dengan pertunjukan yang mencakupi instrumental dan penyanyi.



**Gambar 2.13** St. Paul Chamber Orchestra  
(Sumber : [www.artsjournal.com](http://www.artsjournal.com))

## **b. Opera**

Terdapat berbagai jenis ukuran dan skala untuk pertunjukan opera, diantaranya:

- 1) Opera berskala besar mencakup lebih dari 200 orang, termasuk pemain utama, paduan suara, dan pemain orkestra hingga 120 orang.
- 2) Opera standar yang merupakan pertunjukan berskala menengah mencakup hingga 100 orang, termasuk pemain utama, paduan suara, dan pemain orkestra hingga 50 orang.
- 3) *Chamber* opera yang menyajikan pertunjukan berskala kecil mencakup 15 orang pemain utama dan paduan suara, dan pemain orkestra hingga 20 orang.
- 4) Opera sebagai pertunjukan menyajikan pemain dan orkestra sebagai opera berskala besar namun area panggung, pembuatan produksi besar – besaran, dan jumlah penonton dengan ukuran yang lebih besar.

Opera menggabungkan musik dan drama yang saling melengkapi satu sama lainnya. Kualitas musik yang digunakan menyerupai pertunjukan musik klasik yang menekankan pada fungsi akustik yang baik, dan juga penglihatan yang baik. Pertunjukan ini memberikan penekanan pada suasana panggung, penyesuaian skenario dan suasana, dan komposisi dari penampil.

## **c. Tarian**

Tarian merupakan sebuah bentuk pertunjukan yang dilakukan oleh beberapa kelompok penari (umumnya tanpa kata-kata), dengan gerakan



tubuh yang ekspresif dan menggunakan musik (baik musik rekaman, langsung, ataupun musik dari elektronik). Tarian dibagi menjadi balet dan tarian modern.

- 1) Balet Balet merupakan sebuah tarian campuran, yang diperbaharui dari tarian kontemporer yang ditemukan di Itali, dan berkembang di Perancis pada awal abad ke-17 sebagai bentuk seni yang baru (sebelumnya merupakan gabungan dari opera dan balet) dan mendapatkan status sebagai seni klasik di pertengahan abad ke-19. Pertunjukan balet dapat mencapai hingga 100 orang, yang terdiri dari pemain solo dan corps de ballet, dan pemain orkestra hingga 50 orang. Pemainnya mencakup *conductor*, *orchestra*, *soloist* (laki – laki dan perempuan) dan corps de ballet dengan pengaturan area panggung yang sesuai skenario.
- 2) *Modern Dance* Tarian ini memperhatikan keekspresifan melalui gerakan tubuh dari penampil, diiringi oleh lagu klasik, jazz, pop/rock baik secara langsung maupun dari media elektronik, atau bahkan tidak menggunakan lagu sama sekali. Pada saat yang sama, tarian modern menunjukkan perkembangan dan gerakan dari sebuah tradisi dan mengeksplorasi gerakan yang ekspresif dari berbagai tema, musikal, tarian daerah.

#### **d. Musikal**

Musikal memiliki bentuk pertunjukan yang hampir sama dengan opera, memiliki pemain solo, chorus, penari, orkestra dan conductor,

dengan penataan panggung dan hubungan penonton yang sama dengan opera.

**e. Jazz**

Jazz ditemukan di New Orleans sebagai campuran dari Afrika Amerika. Pertunjukan jazz memiliki format bentuk yang sama dengan *concert hall* dan *recital room*. Jumlah pemain bervariasi, dimulai dari pemain solo, trio, kelompok hingga 10 orang, orkestra hingga 30 orang yang terdiri dari pemain instrumental atau penyanyi solo.

**f. Musik pop/Rock**

Untuk ukuran sebuah konser, umumnya orkestra diletakkan di bagian belakang panggung dari penyanyi dan penari, agar fokus penonton tertuju pada penyanyi utama yang didukung oleh penari ataupun penyanyi lainnya. Orkestra yang digunakan dapat mencapai hingga 50 orang dan tidak memerlukan amplifikasi khusus. Penonton massa dapat mencapai 10.000 hingga 30.000 dan bahkan lebih, terutama pada acara yang sekali berlangsung (yang menggunakan fasilitas dan panggung tidak tetap). Kegiatan ini dilakukan di ruang terbuka seperti halaman, area *indoor* besar seperti stadion olahraga, dan arena.

**g. Drama**

Terdapat berbagai ukuran untuk pertunjukan drama, dimulai dari ukuran normal atau menengah yang terdiri dari 20 pemain, drama berskala besar dengan banyak tambahan pemain, dan drama berskala

kecil dengan jumlah pemain di bawah 10 orang. Untuk skala menengah ke atas, jumlah orkestra yang digunakan dapat mencapai hingga 10 orang.

### **Klasifikasi Gedung Pertunjukan**

Gedung pertunjukan memiliki banyak jenis atau tipe gedung berdasarkan jenis kegiatan yang diadakan di dalamnya. Kesamaan yang dimiliki oleh tiap gedung dikarenakan berbagai syarat maupun spesifikasi yang harus dipenuhi, diantaranya berupa aktifitas pertunjukan langsung yang melibatkan hubungan timbal balik antara penampil dengan penonton. Untuk menyesuaikan berbagai jenis kegiatan yang ditampilkan, maka dibangunlah berbagai jenis gedung pertunjukan seperti *concert hall*, gedung opera, teater, dan lain - lain.

Interpretasi yang ditunjukkan dari tiap gedung bervariasi. Hal ini dikarenakan beberapa faktor seperti lokasi gedung, pemilik atau instansi gedung, jenis kegiatan yang dilaksanakan di dalamnya, bentuk auditorium, kapasitas ruang duduk, fasilitas pertunjukan dan lainnya, pola pemakaian gedung, kategori penonton yang diperbolehkan untuk datang menyaksikan pertunjukan, dan tingkat keamanan.

Di daerah perkotaan terdapat beberapa ketentuan daerah lokal yang menempatkan pembagian gedung pertunjukan berdasarkan lokasi.. Semakin besar, lengkap, dan tinggi spesifikasinya, maka gedung akan semakin ditempatkan di daerah pusat perkotaan yang ramai dengan penduduknya. Berikut pembagian jenis gedung berdasarkan lokasi:

**a. Pusat kota metropolitan**

Daerah metropolitan merupakan tempat yang paling utama yang dijadikan sebagai tempat untuk mengadakan sebuah aktifitas kebudayaan dalam sebuah negara. Kategori gedung pertunjukan ini diantaranya :

1) *Opera House*

Umumnya *Opera house* dipegang oleh sebuah instansi negara, yang ditugaskan untuk menjaga standar kualitas pertunjukan berskala internasional hingga dana subsidi bangunan. Fasilitas seperti ini hanya dimiliki oleh gedung seperti opera atau yang dikombinasikan dengan balet.

2) *Ballet/Dance Theatre*

Kategori gedung ini hampir sama dengan gedung opera, yang dibawah oleh sebuah instansi negara. Namun gedung ini hanya dikhususkan untuk pertunjukan balet atau tarian.

3) *Concert Hall*

Meliputi orkestra klasik dan paduan suara, musik jazz dan pop/*Rock*, yang dipimpin oleh sebuah orkestra atau grup profesional lainnya.

4) *Recital Room*

Orkestra klasik ataupun paduan suara berskala kecil hingga menengah, musik jazz dan pop/*Rock*, juga puisi termasuk ke dalam kategori ini.

5) *Experimental Music Workshop*

Kategori ini mengkhususkan pada perkembangan bentuk baru dari musik yang memfokuskan pada alat elektronik dan amplifikasinya.

6) *Commercial Theatre*

Pembuatan drama dan musikal umumnya diprakarsai oleh sebuah manajemen atau organisasi promosi lainnya yang memakan waktu pembuatan selama berbulan – bulan lamanya. Teater tersebut menampilkan drama dan musikal yang benar – benar baru yang dapat digunakan sebagai teater komersial.

7) *Arena*

Memfasilitasi kegiatan besar seperti konser pop/*Rock* atau kegiatan lainnya yang memiliki jumlah penonton yang sama banyaknya seperti opera, musikal. Umumnya disewa oleh organisasi komersial untuk dapat mempromosikan grup atau kelompoknya dalam sebuah *event* atau tur.

8) *Drama Theatre*

*Drama theatre* menyediakan pertunjukan yang berskala internasional yang juga dipegang oleh instansi negara, dan dipergunakan untuk memperlihatkan pertunjukan yang baru dikembangkan.

9) *Drama Theatre* berskala kecil-menengah

Gedung ini umumnya menampilkan pertunjukan yang baru dibuat atau pertunjukan percobaan perdana. Gedung ini tidak disubsidikan oleh instansi negara, dan penggunaanya berharap pada

biaya yang sedikit untuk dikeluarkan namun dapat mengambil keuntungan besar dari area pertunjukan yang menarik minat penonton.

#### 10) Kategori Lainnya

Kategori ini mencakup universitas atau sekolah yang menampilkan musik atau drama untuk acara umum dan pribadi lainnya; konser dan drama musiman; area luar gedung yang digunakan sebagai pertunjukan musik, *entertainment*, dan *street theatre*; festival; dan acara lainnya yang diselenggarakan oleh organisasi atau kelompok dalam sebuah perusahaan.

##### **b. Pusat Daerah**

Lokasi pusat daerah merupakan kota – kota besar yang menyediakan gedung untuk pertunjukan seni, yang termasuk ke dalam kategori :

- 1) *Concert hall*
- 2) *Recital Room*
- 3) *Lyric Theatre*

Fasilitas yang disediakan mencakupi tur opera profesional, tarian, musikal, dan pertunjukan berskala besar. Umumnya dipegang oleh pemerintah daerah atau organisasi komersial dan disewa oleh organisasi promosional setiap minggunya. Fasilitas yang disediakan juga dapat digunakan sebagai dasar untuk pertunjukan opera dan balet.



#### 4) Tur musik, tarian, dan drama

Tur ini diadakan atas permintaan yang mengharuskan pertunjukan diadakan terpisah dari concert hall.

- a) Drama Teater
- b) Arena
- c) Drama *Theatre* berskala kecil-menengah
- d) Kategori lainnya

Termasuk universitas atau sekolah musik dan drama; pertunjukan terbuka untuk konser dan drama musiman; area luar gedung yang digunakan sebagai pertunjukan musik, entertainment, dan street theatre; dan event sekali berlangsung yang mencakup konser dan festival.

#### c. Pusat kota

##### 1) Komunitas teater

Fasilitas berskala menengah yang menyediakan tur melingkupi drama, opera, balet, musikal, dan lain – lain dengan auditorium yang bersifat multi fungsi.

##### 2) Pusat atau galeri seni

Fokus kegiatan yang dilakukan berupa drama dan musik lainnya, didampingi dengan kegiatan seni lain yang berfungsi sebagai sumber penghasilan. Hal yang ditekankan dalam kategori ini adalah siapa penampil dan penonton pertunjukan.

### 3) *Amateur Theatre*

Fasilitas yang disediakan diberlangsungkan oleh sebuah organisasi sukarelawan atau pemerintah lokal.

#### **Klasifikasi Pemakai**

##### **a. Penonton**

Dalam pertunjukan terdapat beberapa ketentuan dan peraturan yang harus diikuti oleh penonton. Hal ini mempengaruhi aktifitas yang penonton lakukan di dalam gedung pertunjukan.

##### **1) Menunggu**

Pertunjukan pada umumnya, penonton dilarang memasuki ruang pertunjukan sebelum dipersilahkan masuk oleh tim produksi. Pada saat inilah para penonton dapat menunggu sambil makan dan minum, bercengkrama, atau menyaksikan kegiatan di sekitar tempat pertunjukan.

##### **2) Duduk**

Pertunjukan teater biasanya berlangsung selama 2 sampai 3 jam tergantung pada acara yang ditampilkan. Dalam waktu yang cukup panjang tersebut, diperlukan perhatian khusus terhadap kenyamanan duduk. Sirkulasi ruang seperti jarak antar baris yang satu dengan yang lainnya juga dapat mempengaruhi kenyamanan duduk.

##### **3) Melihat**

Jarak pandangan penonton memiliki batas maksimum untuk dapat melihat penampilan pemain dengan jelas, nyaman, dan detail. Secara

teoritis, para penonton harus cukup dekat untuk dapat melihat mimik wajah dari para pemain. Dalam buku *Buildings for the Performing Arts* (2008:125) dijelaskan beberapa dasar - dasar terhadap penglihatan pertunjukan berdasarkan acara yang ditampilkan. Untuk dapat melihat ekspresi wajah dalam sebuah drama, jarak antara penonton dengan panggung tidak boleh melebihi 20M. Hal ini juga berlaku untuk pertunjukan tarian yang menampilkan bentuk tubuh dari penari. Untuk opera dan musikal dimana ekspresi wajah tidak begitu diperhatikan, batas maksimum penglihatan adalah kurang lebih 30M.

#### 4) Mendengarkan

Acara pertunjukan memerlukan ketenangan dan perhatian dari penonton. Selama pertunjukan berlangsung penonton tidak diperkenankan menimbulkan suara karena dapat merusak ketenangan dan konsentrasi di dalam ruang. Karakter akustik pada gedung juga dipengaruhi oleh banyaknya penonton yang ada dalam suatu ruangan. Semakin banyak penonton atau semakin penuhnya auditorium gedung maka suara pemain akan lebih sulit didengar, begitu pula sebaliknya. Hal ini dikarenakan tubuh manusia yang memiliki kemampuan menyerap gelombang suara, sehingga semakin banyak penonton maka suara akan semakin banyak diserap dan lebih sedikit dipantulkan.

#### 5) Keluar Masuk Ruangan

Pada beberapa pertunjukan, terdapat selang waktu untuk istirahat bagi para penonton setelah pertunjukan berlangsung setengah permainan. Hal ini bertujuan agar tidak menimbulkan gangguan

konsentrasi atau masuknya bunyi dari luar atau cahaya dari luar ruangan.

## **b. Pemain**

### **1) Persiapan**

Pemain mulai datang ke gedung pertunjukan beberapa jam sebelum jadwal pementasan dilakukan. Aktifitas yang dilakukan berupa duduk, melihat program acara dan suasana gedung (blocking), serta persiapan instrumental yang akan digunakan saat pentas. Persiapan awal dilakukan untuk mengatur permainan, melakukan pemanasan dan berganti baju.

### **2) Saat Pertunjukan**

Pada saat pertunjukan berlangsung, pemain mulai memasuki area panggung sesuai dengan bagiannya masing – masing. Kegiatan inout pemain dari luar ke dalam panggung diatur sedemikian rupa pada saat persiapan agar tidak terjadi kesalahan saat pentas. Pemain yang belum mendapat bagian untuk keluar panggung biasanya dapat menunggu di bagian belakang panggung ataupun di area samping panggung.

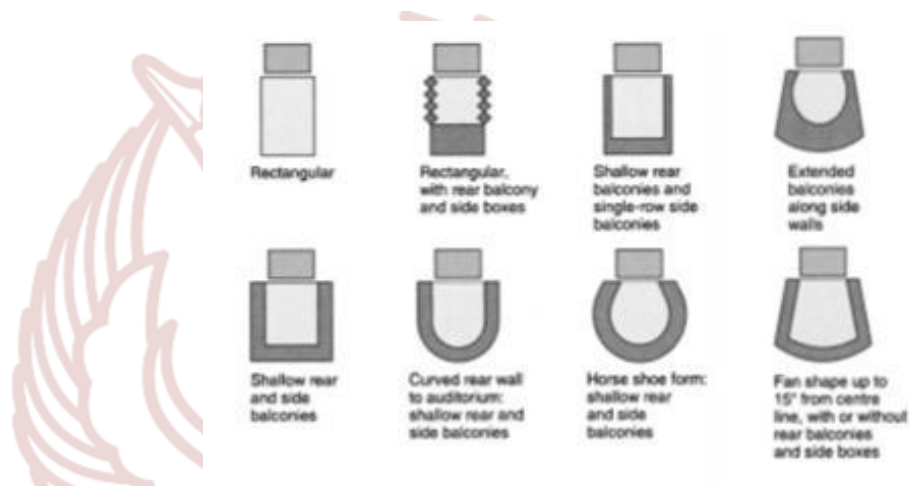
## **Klasifikasi Fasilitas Panggung**

### **1) Panggung**

Panggung adalah area utama bagi pemain untuk mengekspresikan materi yang akan disampaikan. Mediastika (2005:93) mengklasifikasikan panggung menurut bentuk dan tingkat komunikasinya dengan penonton menjadi 4 jenis, yaitu:

a) Panggung *Proscenium*

Panggung dengan tipe *proscenium* memiliki penempatan yang konvensional dimana penonton hanya dapat melihat pertunjukan dari arah depan saja. Umumnya panggung ini digunakan untuk pertunjukan opera, tari dan musical.



**Gambar 2.14** Bentuk auditorium dengan panggung *proscenium*

Sumber : *Buildings for the Performing Arts* (2008:122)

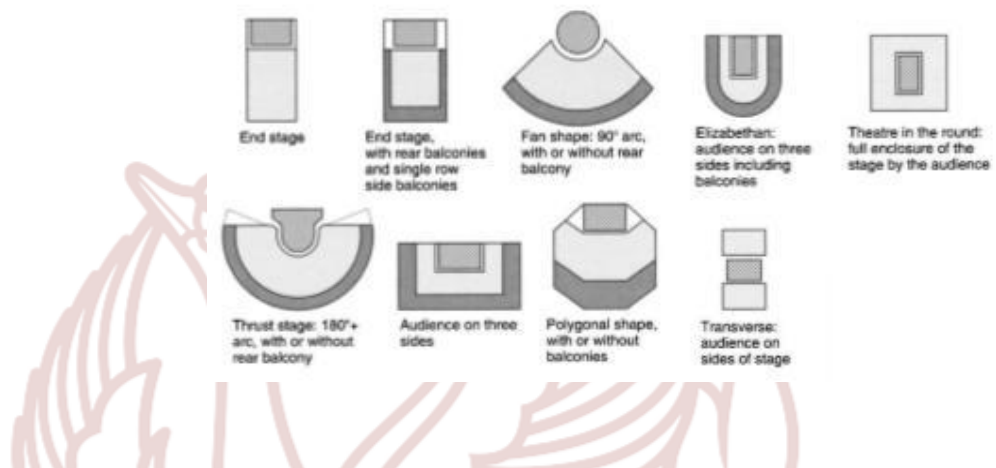
Dalam buku *Buildings for the Performing Arts* (2008:121)

disebutkan beberapa bentuk auditorium pada penggunaan panggung *proscenium*, yaitu bentuk *horse-shoe*, *courtyard* and *fan*, dengan atau tidak menggunakan balkon.

b) Panggung Terbuka

Panggung terbuka merupakan pengembangan dari bentuk panggung *proscenium* yang memiliki sebagian area panggung menjorok ke arah penonton, sehingga memungkinkan penonton

bagian depan untuk menyaksikan pemain dari arah samping. Panggung ini tidak ada hubungannya dengan ada atau tidaknya atap ruangan.



**Gambar 2.15** Bentuk auditorium dengan panggung terbuka

Sumber : *Buildings for the Performing Arts* (2008:122)

Menurut Ian Appleton (2008:122), panggung terbuka dapat dikategorikan menjadi 5 jenis, yaitu :

- a) *End stage*, dimana penonton diletakkan dalam ruang berbentuk segi empat yang di dalamnya terdapat panggung pada salah satu sisinya.
- b) *Fan-shaped*, memiliki area pertunjukan yang dikelilingi 90° oleh penonton.
- c) *Thrust stage*, pertunjukan yang setengah areanya dikelilingi oleh penonton.

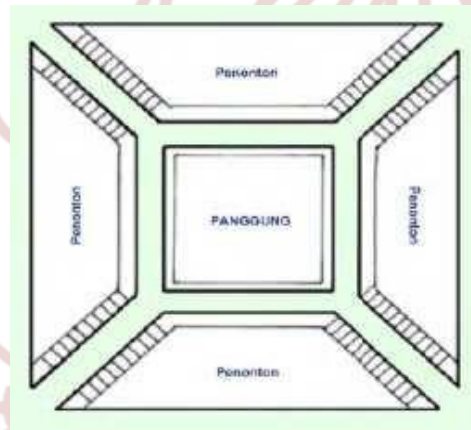


d) *Theatre in the round*, dimana penonton mengelilingi area pertunjukan. *Performers* masuk ke dalam area pertunjukan melalui penonton.

e) *Traverse stage*, penonton berada di samping area pertunjukan.

c) Panggung Arena

Panggung arena adalah panggung yang terletak di tengah tengah penonton. Pertunjukan yang ditampilkan cenderung bersifat lebih santai dan tidak membutuhkan penghayatan yang serius.



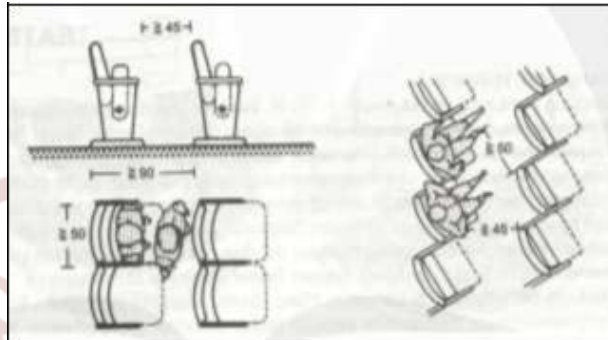
**Gambar 2.16** Denah Panggung Arena  
Sumber : nolteater.blogspot.com

d) Panggung *Extended*

Bentuk panggung *extended* juga merupakan pengembangan dari bentuk panggung *proscenium* yang melebar ke arah samping kiri dan kanan. Pada bagian pelebaran tidak dibatasi oleh dinding samping sehingga penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari arah samping.

## 2) Auditorium (Ruang Penonton)

Jumlah penonton menentukan seberapa luas ukuran ruang penonton. Untuk setiap penonton dibutuhkan minimum sekitar  $0,5\text{m}^2$ .



**Gambar 2.17** Ukuran tempat duduk penonton

Sumber : Data arsitek (2003:138)

Pengklasifikasian gedung dapat digolongkan berdasarkan kapasitas pengguna ruang. Kapasitas ini ditentukan banyaknya kapasitas kursi yang dimiliki oleh ruang pertunjukan<sup>18</sup>. Kapasitas tersebut digolongkan menjadi :

- 1) Ruang Kecil (< 500 kursi).
- 2) Ruang Sedang (500 – 900 kursi).
- 3) Ruang Besar (900 – 1500 kursi).
- 4) Ruang Sangat Besar (>1500 kursi).

---

<sup>18</sup> J. Pamudji Suptandar (2004:27)

### 3) Fasilitas Pendukung

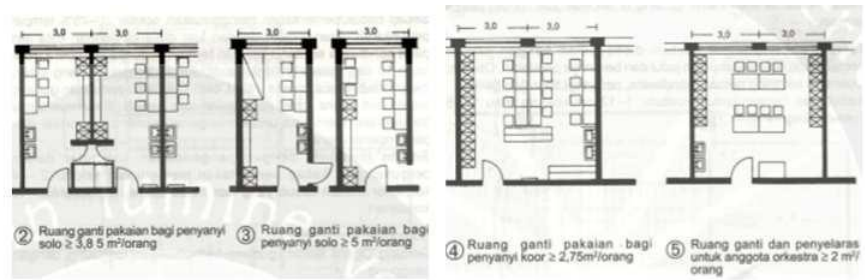
#### a) *Entrance, hall, foyer, lobby*

Pintu masuk utama penting untuk diperhatikan agar suara bising dari luar tidak masuk ke dalam ruangan setiap kali pintu dibuka. Area lobby dapat digunakan sebagai ruang tunggu atau tempat loket. Pada area foyer yang digunakan sebagai pengantar penonton ke area pertunjukan, dapat dilengkapi dengan dekorasi berupa poster, lukisan, atau karya seni lainnya.

#### b) Ruang Ganti (*Dressing Room*)

Ruangan ini berfungsi sebagai tempat merias dan berganti kostum bagi para pemain yang akan tampil di atas panggung. Letak ruang ganti sebaiknya berada dalam jarak yang berdekatan dengan panggung karena pemain akan seringkali keluar masuk panggung untuk berganti kostum saat dibutuhkan. Hal ini juga memudahkan pergantian pemain saat terjadi pergantian item acara.

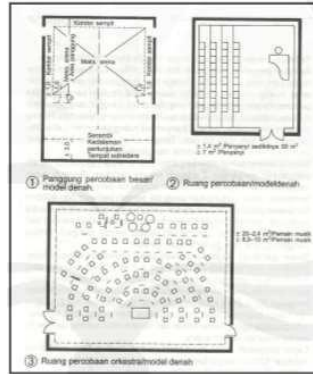
Ruang ganti yang disediakan tergantung pada jenis pertunjukan yang ditampilkan. Ruang ganti antara penyanyi solo, aktor, pemain teater, dan koor masing – masing berbeda. Ketentuan ini dikarenakan kegiatan persiapan yang dilakukan berbeda, seperti halnya berdandan dan berganti kostum atau hanya sekedar berganti kostum saja tanpa merias wajah. Ruang khusus untuk bintang pertunjukan (*star dressing room*) juga terpisah dari ruang pemain lainnya.



**Gambar 2.18** Ruang Ganti Pakaian  
Sumber : Data Arsitek (2003:144)

c) Ruang Latihan (*Rehearsal Room*)

Dalam setiap *club*, terdapat ruang latihan yang bertujuan sebagai tempat percobaan selain panggung. Penyediaan ruangan ini dikarenakan tidak setiap *club* mengizinkan para pemain untuk menggunakan panggung sebagai tempat latihan. Panggung hanya dapat digunakan sebagai tempat pertunjukan acara dan untuk latihan terakhir sebelum pentas (*gladiresik*). Ruang latihan ini memiliki ukuran yang cenderung sama dengan ukuran panggung dan biasanya berdekatan dengan ruang ganti baju pemain.



**Gambar 2.19** Panggung Percobaan  
Sumber : Data Arsitek (2003:145)

d) Jalur masuk ke panggung

Jalur ini berfungsi sebagai penghubung antara ruang ganti dengan panggung, yang dapat meredam suara dari luar area panggung. Pemain dapat menunggu giliran tampil di area ini sambil berdiri atau mendengarkan pertunjukan. Pencahayaan di area ini biasanya memiliki intensitas cahaya yang lebih redup daripada pencahayaan di ruang ganti dengan tujuan agar para pemain dapat beradaptasi sebelum masuk ke area panggung yang redup.

e) *Refreshment Area*

*Refreshment* area dapat berupa area bar, lounge, ataupun restoran. Pengadaan refreshment area ini sangat dipengaruhi oleh peraturan gedung, mengingat adanya peraturan untuk tidak dapat membawa makanan dan minuman ke dalam auditorium pertunjukan. Di lain pihak, penonton juga memerlukan area untuk dapat bersantai sejenak sewaktu sebelum atau ketika pertunjukan berlangsung.

f) Toilet

Toilet merupakan fasilitas pendukung lainnya yang diharuskan ada dalam setiap area gedung. Penggunaan toilet pada *club* umumnya memiliki waktu tertentu dimana para pengunjung ramai menggunakan toilet, seperti pada saat pertunjukan telah berakhir. Kapasitas toilet harus diperhatikan mengingat kapasitas ruang penonton yang ada di dalam gedung.

g) Loker tiket

Loker tiket berfungsi sebagai tempat untuk pembelian tiket *on the spot* ataupun sebagai tempat pengambilan tiket yang sudah dipesan sebelumnya. Penempatan loker tiket cenderung berada di dekat pintu masuk utama teater, yang merupakan area yang paling sering dilewati oleh pengunjung yang datang.

4) **Fasilitas Servis**

a) Ruang pengendali

Ruangan ini terdiri dari ruang pengendali suara (*sound system*), ruang pengendali cahaya (*lighting*), dan ruang pengendali latar. Ruangan ini biasanya berada dalam posisi berhadapan dengan panggung agar dapat dengan mudah mengatur pertunjukan secara langsung. Akses antara panggung dengan ruang pengendali berupa jendela observasi.

b) Ruang generator

Ruangan ini berhubungan dengan listrik dan sumber energi untuk pertunjukan.



c) Gudang

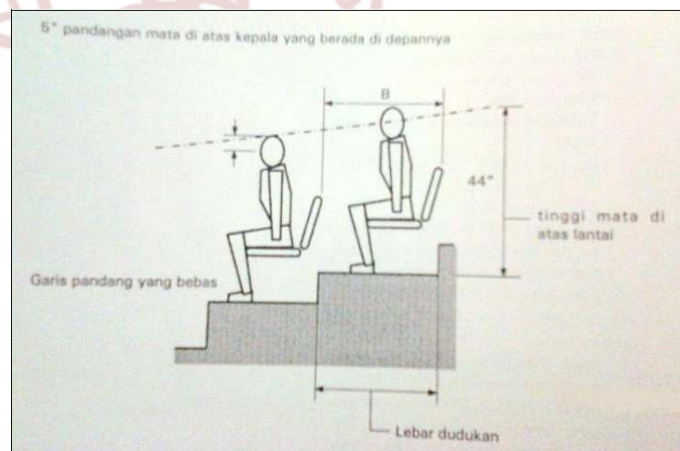
Gudang berisi peralatan pemain yang akan digunakan saat pementasan pertunjukan berlangsung. Properti yang umum digunakan dalam jangka waktu yang panjang seperti kursi, karpet, meja, dan sebagainya dapat disediakan oleh pihak gedung. Properti seperti halnya pohon, rumah-rumahan, dan lain-lainnya dibawa sendiri oleh pihak produksi. Posisi gudang umumnya berada dalam lokasi yang berdekatan dengan panggung agar para karyawan dapat dengan mudah mengeluarkan-masukan item barang ke panggung saat sebelum dan sesudah pentas.

5) Persyaratan Umum

Persyaratan umum yang dibahas adalah mengenai persyaratan yang dimiliki oleh *Club*.

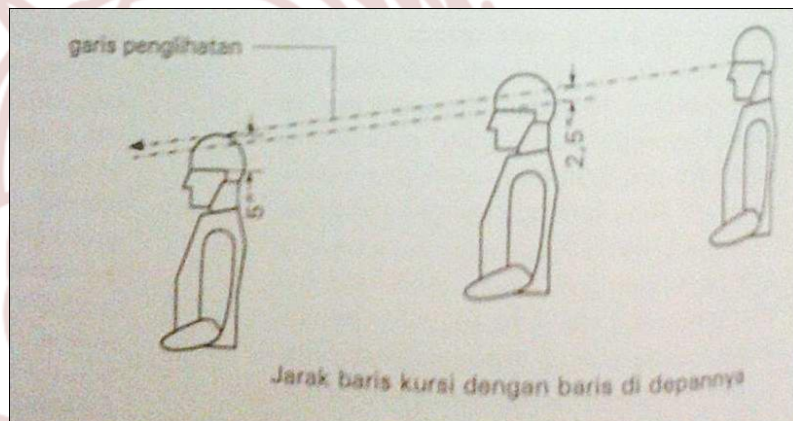
1) Garis Pandang

a) Garis Pandang Vertikal



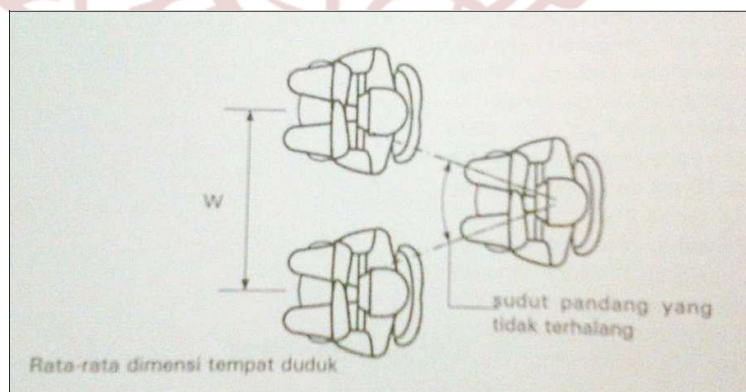
**Gambar 2.20** Garis Pandang Vertikal  
Sumber : J. Pamudji Suptandar (2004:38)

Garis pandang vertikal adalah garis yang menghubungkan titik – titik di pentas dengan titik mata penonton. Garis mata penonton yang duduk di baris belakang tidak boleh terhalang oleh penonton yang berada di depannya. Perbedaan tinggi antara garis pandang penonton bagian belakang dengan titik mata penonton yang berada di depannya minimal 10 cm dan garis kemiringan lantai tanpa undakan.



**Gambar 2.21** Penglihatan pada tiap baris kursi  
Sumber : J. Pamudji Suptandar (2004:38)

b) Garis Pandang Horizontal



**Gambar 2.22** Garis Pandang Horizontal  
Sumber : J. Pamudji Suptandar (2004:38)

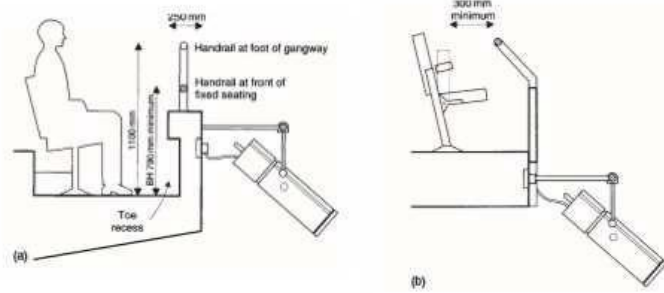
Sudut pandang horizontal pada obyek di panggung terhadap garis sumbu panggung dengan garis yang dihubungkan antara penonton paling pinggir dengan titik tengah panggung tidak boleh melebihi  $60^{\circ}$ . Untuk penonton pada kursi paling tepi di baris terdepan, sudut pandang maksimum  $30^{\circ}$ , dan bagi penonton pada kursi teratas maksimum pandangan ke bawah  $30^{\circ}$  dengan pertimbangan bahwa sudut pandang tidak akan mengganggu penonton baik secara horizontal maupun vertikal.

## 2) Jarak Pandang

Jarak pandang adalah jarak yang masih memungkinkan penonton untuk bisa melihat pertunjukan dengan jelas di atas pentas, yaitu sekitar 25 meter.

## 3) Tatahan Tempat Duduk

Tataan tempat duduk dipengaruhi oleh beberapa hal seperti batas garis pandang dan faktor akustik. Beberapa hal ini dapat mempengaruhi kenyamanan penonton saat menyaksikan pertunjukan. Tiap baris dibuat bertingkat dengan kemiringan  $30^{\circ}$  agar penonton tidak terhalang oleh kepala orang yang ada di depannya.



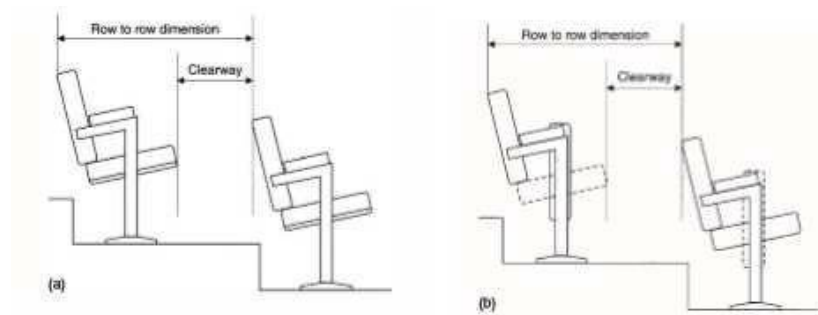
**Gambar 2.23** Tatanan tempat duduk pada area balkon  
Sumber : *Buildings for the Performing Arts* (2008:128)

Dalam buku *Buildings for the Performing Arts*, Ian (2008:130) menyebutkan beberapa spesifikasi dari kursi penonton, yaitu :

- a) Lebar kursi dengan sandaran tangan adalah 500mm (minimum). Untuk kursi dengan lebar 525mm dapat dikatakan sebagai ukuran minimum untuk pemakaian kursi yang nyaman.
- b) Lebar kursi tanpa sandaran tangan adalah 450mm (minimum)
- c) Tinggi kursi hingga sandarannya adalah 800-850mm terhitung dari atas level lantai dengan kemiringan vertikal (15–20) °. Ketinggian kursi sewaktu – waktu dapat bertambah untuk meningkatkan akustik.
- d) Kedalaman kursi 600-700mm dari kedalaman dudukan hingga sandaran, dan berubah menjadi 425-500mm saat dudukan terangkat (terlipat). Untuk ukuran kursi yang sederhana dengan sandaran tangan, kedalaman

kursi dari dudukan hingga sandarannya adalah 520mm dan saat dudukan terangkat adalah 340mm.

- e) Lebar minimum sandaran tangan adalah 50mm, dengan panjang sandaran yang sama dengan dudukan kursi. Ketinggian sandaran tangan adalah 600mm di atas level lantai dengan bentuk miring atau datar pada permukaannya.
- f) Jarak antara baris kursi (*back to back*) minimum 760mm. Untuk *traditional seating* minimum jaraknya adalah 850mm.
- g) Lebar jalan minimum yang digunakan penonton saat melewati barisan dudukan kursi adalah 300mm untuk *traditional seating*, dan untuk *continental seating* adalah 400-500mm.
- h) Lebar lorong yang digunakan adalah 1100mm (minimum) dan dapat meningkat perbandingannya menjadi 1.10 dan 1.12 jika digunakan oleh pengguna kursi roda.



**Gambar 2.24** Jarak antar baris kursi penonton

Sumber : *Buildings for the Performing Arts* (2008:133)

#### 4) Instalasi Suara dan Komunikasi

Instalasi suara dan komunikasi diatur di dalam ruang pengendali suara (sound control room). Letaknya bersamaan dengan ruang pengendali lainnya yang cenderung berhadapan langsung dengan panggung. Ruangan ini memiliki jendela observasi yang bertujuan untuk memonitor suara dari panggung ke penonton. Ruangan ini bersifat kedap suara dan merupakan tempat berakhirnya ujung kabel dari setiap kabel *sound system* yang digunakan.

#### 5) Akustik Ruang

Akustik ruang dalam sebuah *Club* menjadi persyaratan yang paling penting dalam mendesain. Akustik ruang menunjukkan kualitas suara yang ditampilkan baik dari segi musik ataupun percakapan antar penampil hingga sampai ke pendengaran penonton. Menurut Ian Appleton (2008:127), beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam mendesain akustik sebuah auditorium (tanpa penguat suara), adalah :



a) Tipe penampilan pertunjukan

Tiap tipe memiliki kebutuhan yang berbeda dan memiliki karakteristik yang berbeda untuk musik ataupun untuk percakapan.

b) Bentuk dan ukuran auditorium

Hal ini mencakup kapasitas kursi, arah penonton terhadap panggung, lokasi orkestra, ketinggian balkon panggung, lokasi peralatan penerangan dan suara, dan lain – lain.

c) Pengaturan Pertunjukan

Pengaturan ini khususnya pengaturan arsitektural yang permanen dalam panggung, dan area penonton.

d) Volume Auditorium

e) *Reverberation Time*

f) *Finishing*

*Finishing* mencakup luasan, ukuran, bentuk, dan penempatan permukaan yang digunakan untuk memantulkan, menyerap, dan menyebarkan suara ke lantai, dinding, dan langit – langit, termasuk desain kursi penonton.

g) Kualitas Suara

Sedangkan menurut Doelle (1990:54) menyebutkan bahwa untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, secara garis besar *Rck Music Club* harus memenuhi syarat :

#### **a. Kekerasan (*Loudness*) yang Cukup**

Kekerasan yang kurang terutama pada *Club* ukuran besar disebabkan oleh energi yang hilang pada perambatan gelombang bunyi karena jarak tempuh bunyi terlalu panjang, dan penyerapan suara oleh penonton dan isi ruang (kursi yang empuk, karpet, tirai ).

Hilangnya energi bunyi dapat dikurangi agar tercapai kekerasan/*loudness* yang cukup. Dalam hal ini Doelle (1990:54) mengemukakan persyaratan yang perlu diperhatikan untuk mencapainya, yaitu dengan cara :

##### **(1) Memperpendek Jarak Penonton dengan Sumber Bunyi.**

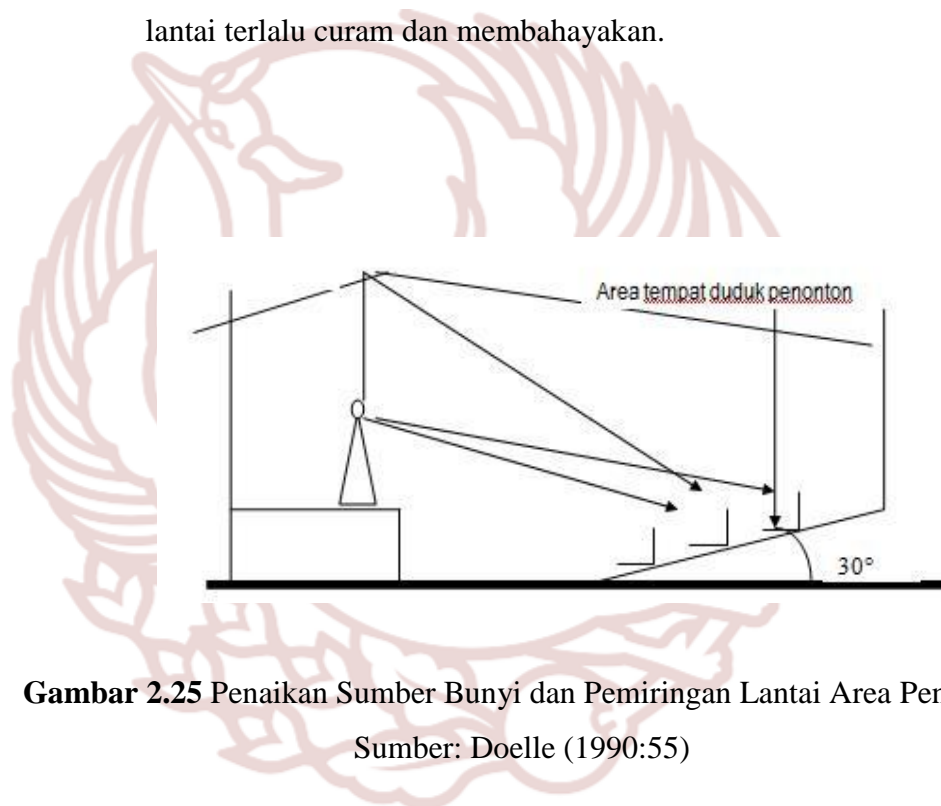
Mills (1976: 15) mengemukakan pendapat mengenai persyaratan jarak penonton dengan sumber bunyi untuk mendapatkan kepuasan dalam mendengar dan melihat pertunjukan adalah bahwa jarak tempat duduk penonton tidak boleh lebih dari 20 meter dari panggung agar penyaji pertunjukan dapat terlihat dan terdengar dengan jelas. Untuk pementasan orkestra atau konser *music* (tanpa harus melihat penampilan dengan jelas), toleransi jarak penonton dengan penyaji dapat lebih jauh hingga jarak maksimum dengan pendengar adalah 40m.

##### **(2) Peningkatan Sumber Bunyi**

Sumber bunyi harus dinaikkan agar sebanyak mungkin dapat dilihat oleh penonton, sehingga menjamin gelombang bunyi langsung yang bebas (gelombang yang merambat secara langsung tanpa pemantulan) ke setiap pendengar.

### (3) Pemiringan Lantai

Lantai di area penonton harus dibuat miring karena bunyi lebih mudah diserap bila merambat melewati penonton dengan sinar datang miring (*grazing incidence*). Aturan gradien kemiringan lantai yang ditetapkan tidak boleh lebih dari 1:8 atau  $30^\circ$  dengan pertimbangan keamanan dan keselamatan. Kemiringan lebih dari itu menjadikan lantai terlalu curam dan membahayakan.



**Gambar 2.25** Penaikan Sumber Bunyi dan Pemiringan Lantai Area Penonton  
Sumber: Doelle (1990:55)

### (4) Sumber bunyi harus dikelilingi lapisan pemantul suara

Untuk mencegah berkurangnya energi suara, sumber bunyi harus dikelilingi oleh permukaan-permukaan pemantul bunyi seperti *gypsum board*, *plywood*, *flexyglass* dan sebagainya dalam jumlah yang cukup banyak dan besar untuk memberikan energi bunyi pantul tambahan pada tiap bagian daerah penonton, terutama pada tempat-

tempat duduk yang jauh. Langit-langit dan dinding samping auditorium merupakan permukaan yang tepat untuk memantulkan bunyi. Sehubungan dengan upaya penguatan bunyi tersebut Mills (1976:28) berpendapat sebagai berikut, “Salah satu cara untuk memperkuat bunyi dari panggung adalah dengan menyediakan pemantul di atas bagian depan auditorium untuk memantulkan bunyi secara langsung ke tempat duduk bagian belakang, dimana bunyi langsung (*direct sound*) terdengar paling lemah.”

Permukaan-permukaan pemantul bunyi (*acoustical board, plywood, gypsum board* dan lain-lain) yang memadai akan memberikan energi pantul tambahan pada tiap-tiap bagian daerah penonton, terutama pada bagian yang jauh. Ukuran permukaan pemantul harus cukup besar dibandingkan dengan panjang gelombang bunyi yang akan dipantulkan. Sudut-sudut permukaan pemantul harus ditetapkan dengan hukum pemantulan bunyi dan langit-langit serta permukaan dinding perlu dimanfaatkan dengan baik agar diperoleh pemantulan-pemantulan bunyi singkat yang tertunda dalam jumlah yang terbanyak.

(5) Kesesuaian luas lantai dengan volume ruang

Doelle (1990:58) menyebutkan bahwa nilai volume per tempat duduk penonton yang direkomendasikan untuk *club* serbaguna minimal  $5.1 \text{ m}^3$  (*m cubic*), optimal  $7.1 \text{ m}^3$  dan maksimal  $8.5 \text{ m}^3$ . Dari perbandingan tersebut dapat diperoleh standar ukuran volume yang

dipersyaratkan untuk gedung ukuran tertentu sehingga kelebihan ataupun kekurangan kapasitas ruang dapat dihindari .

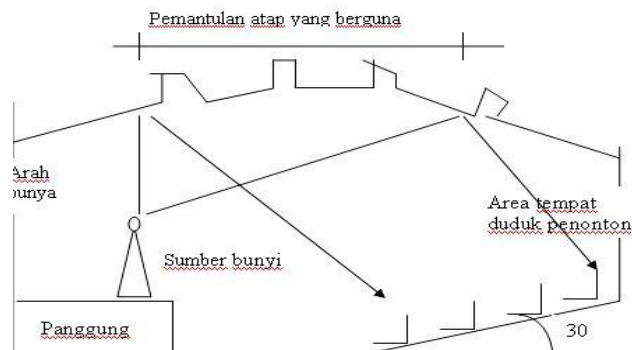
(6) Menghindari pemantul bunyi paralel yang saling berhadapan

Bentuk plafond secara horizontal tidak dianjurkan karena akan terjadi pemantulan kembali sebagian besar bunyi secara langsung ke sumber bunyi, dan sebagian lagi dipantulkan ke langit-langit dengan waktu tunda singkat yang terbatas baru kemudian disebarkan ke arah penonton sehingga bunyi langsung yang diterima penonton lebih sedikit sehingga kekerasan sangat berkurang.



**Gambar 2.26** Bentuk plafon horizontal  
Sumber: Doelle (1990:60)

Bentuk permukaan pemantul bunyi yang miring dengan permukaan yang tidak beraturan disarankan, terutama daerah plafond di atas sumber bunyi, agar sebagian besar bunyi langsung (*direct sound*) menyebar ke arah penonton dengan waktu tunda yang panjang sehingga bunyi langsung dapat diterima sebagian besar penonton hingga ke tempat duduk terjauh.

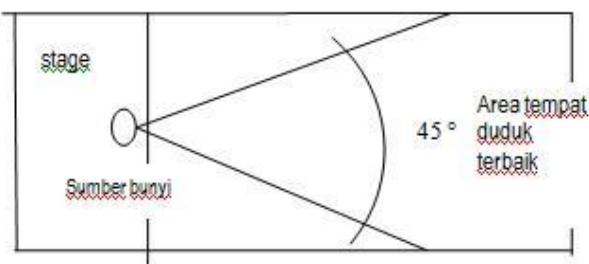


**Gambar 2.27** Pemantulan yang dianjurkan

Sumber: Doelle (1990:60)

(7) Penempatan penonton di area yang menguntungkan

Penonton harus berada di daerah yang menguntungkan, baik saat menonton maupun melihat pertunjukan, yakni berada pada area sumbu longitudinal. Area sumbu longitudinal merupakan area untuk pendengaran dan penglihatan terbaik, sehingga harus diefektifkan untuk tempat duduk. Harus dihindari perletakan lorong sirkulasi di area ini.



**Gambar 2.28** Area sumbu longitudinal

Sumber: Doelle (1990:61)



Agar pemain masih bisa leluasa dalam melakukan aksi panggungnya, maka rentang sudut yang masih bisa ditolerir  $135^\circ$  dari sumber bunyi.

## 6) Pemilihan Bentuk Ruang yang Tepat

Doelle (1995:95) menyebutkan bahwa bentuk ruang juga mempengaruhi kualitas bunyi. Ada beberapa bentuk ruang pertunjukan yang lazim digunakan, yaitu: bentuk empat persegi (*rectangular shape*), bentuk kipas (*fan shape*), bentuk tapal kuda (*horse-shoe shape*) dan bentuk hexagonal (*hexagonal shape*).

### a) Bentuk Ruang Empat Persegi (*rectangular shape*)

*Rectangular shape* merupakan bentuk tradisional yang paling umum digunakan ruang-ruang konser dari abad ke-19 dan awal abad ke-20 seperti The Grosser Musikvereinsaal, Vienna, Andrew's Hall Glasgow, The Concertgebouw Amsterdam, The Stadt Casino Basel dan Symphony Hall Boston, semuanya mempunyai bentuk lantai empat persegi. Keuntungan dari bentuk ruang ini seperti yang dijelaskan Mills (1976:28) dikarenakan memiliki tingkat keseragaman suara yang tinggi sehingga terjadi keseimbangan antara suara awal dan suara akhir. Sisi lebar yang lebih kecil dapat merespon bunyi lateral /bunyi samping, diperkuat dengan pantulan yang berulang-ulang antar dinding samping menyebabkan bertambahnya kepenuhan nada, suatu segi akustik ruang yang sangat diinginkan pada ruang pertunjukan. Kelemahan

dari bentuk ini adalah pada bagian sisi panjangnya, karena menjadikan jarak antara penonton dengan panggung terlalu jauh. Solusi untuk permasalahan ini adalah dengan mempersempit area panggung dan memperlebar sisi depannya.

**b) Lantai bentuk Kipas (*Fan Shape*)**

Lantai bentuk Kipas membawa penonton dekat dengan sumber bunyi karena memungkinkan adanya konstruksi balkon. Keuntungan lain dari bentuk ini menurut Mills (1986: 29) adalah dapat menampung penonton dalam jumlah banyak, disamping itu juga menyediakan sudut pandang yang maksimum bagi penonton. Akan tetapi disisi lain, banyak pula kekurangan dari bentuk ini memiliki kekurangan yang membuat reputasi akustiknya kurang baik, karena bentuk dinding samping yang melebar ke belakang menyebabkan pantulan yang terlalu cepat ke dinding belakang yang dilengkungkan sehingga menciptakan gema dan pemusatan bunyi sehingga ruang ini cenderung memiliki akustik yang tidak seragam, dengan kondisi area duduk penonton bagian tengah yang kurang baik.

**c) Ruang Bentuk Tapal Kuda (*Horse-shoe shape*)**

Ruang bentuk tapal kuda merupakan bentuk yang memiliki keistimewaan karakteristik yakni adanya kotak-kotak yang berhubungan (*rings of boxes*) yang satu di atas yang lain. Walaupun tanpa lapisan permukaan penyerap bunyi pada interiornya, kotak-kotak ini berperan secara efisien pada

penyerapan bunyi dan menyediakan waktu dengung yang pendek. Disamping itu bentuk dindingnya membuat jarak penonton dengan pemain menjadi lebih dekat. Kekurangannya adalah permukaan dinding bagian belakang yang cekung merupakan bentuk yang tidak dianjurkan karena akan terjadi penyerapan suara yang terlalu tinggi di bagian belakang.

#### **d) Bentuk Lantai Hexagonal (*Hexagonal Shape*)**

Bentuk lantai hexagonal dapat membawa penonton sangat dekat dengan sumber bunyi, keakraban akustik dan ketegasan, karena permukaan-permukaan yang digunakan untuk menghasilkan pemantulan-pemantulan dengan waktu tunda singkat dapat dipadukan dengan mudah ke dalam keseluruhan rancangan arsitektur.

#### **7) Distribusi Bunyi yang Merata**

Energi bunyi dari sumber bunyi harus terdistribusi secara merata ke setiap bagian ruang, baik yang dekat maupun yang jauh dari sumber bunyi. Untuk mencapai keadaan tersebut menurut Doelle (1990:60) perlu diusahakan pengolahan pada elemen pembentuk ruangnya, yakni unsur langit-langit, lantai dan dinding, dengan cara membuat permukaan yang tidak teratur, penonjolan elemen bangunan, langit-langit yang ditutup, kotak-kotak yang menonjol, dekorasi pada permukaan dinding yang dipahat, bukaan jendela yang dalam dan sebagainya.

Pengolahan bentuk permukaan elemen pembentuk ruang terutama dibagian dinding dan langit-langit dengan susunan yang tidak teratur dan dalam jumlah dan ukuran yang cukup akan banyak memperbaiki kondisi dengar, terutama pada ruang dengan waktu dengung yang cukup panjang.

#### **8) Ruang harus bebas dari cacat-cacat akustik**

Cacat akustik merupakan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pengolahan elemen pembentuk ruang *club* yang menimbulkan permasalahan akustik. Adapun cacat akustik yang biasa terjadi pada sebuah *club* yang tidak di desain dengan baik menurut Doelle (1990:64) ada delapan jenis, yakni: gema/echoes, pemantulan yang berkepanjangan (*long - delayed reflections*), gaung, pemusatan bunyi, ruang gandeng (*coupled spaces*), distorsi, bayangan bunyi, dan serambi bisikan (*whispering gallery*).

##### **a) Gema (*echoes*)**

Gema merupakan cacat akustik yang paling berat, terjadi bila bunyi yang dipantulkan oleh suatu permukaan tertunda cukup lama untuk dapat diterima dan menjadi bunyi yang berbeda dari bunyi yang merambat langsung dari sumber suara ke pendengar. Terkait dengan hal ini Mills (1990:28) berpendapat bahwa pemantulan suara yang mengenai permukaan datar yang lebar beresiko terdengar sebagai gema, yang ditandai dengan adanya penundaan yang berulang-ulang dari bunyi langsung.

**b) Pemantulan yang Berkepanjangan (*Long - Delayed Reflections*)**

*Long - Delayed Reflections* adalah cacat akustik yang sejenis dengan gema, tetapi penundaan waktu antara penerimaan bunyi langsung dan bunyi pantul agak lebih singkat, sedangkan gaung merupakan cacat akustik yang terdiri atas gema-gema kecil yang berturutan dengan cepat. Peristiwa ini dapat diamati bila terjadi ledakan singkat seperti tepukan tangan atau tembakan yang dilakukan di antara dua permukaan dinding atau pemantul bunyi yang sejajar dan rata.

Waktu dengung (*reverberation time*) berperan penting dalam menciptakan kualitas musik dan kemampuan untuk memahami suara percakapan dalam ruang. Ketika permukaan ruang memiliki daya pantul yang tinggi, bunyi akan terus memantul atau menggema secara berlebihan sehingga mengakibatkan bunyi tidak dapat didengar dan dimengerti dengan jelas.

**c) Pemusatan Bunyi**

Pemusatan Bunyi atau disebut juga dengan *hot spots* atau titik panas, merupakan cacat akustik yang disebabkan oleh pemantulan bunyi pada permukaan-permukaan cekung. Intensitas bunyi di titik panas sangat tinggi dan merugikan daerah dengar karena menyebabkan distribusi energi bunyi tidak dapat merata.

**d) Ruang Gandeng (*Coupled Spaces*)**

*Coupled Spaces* merupakan cacat akustik yang terjadi bila suatu ruang pertunjukan berhubungan langsung dengan ruang lain seperti ruang depan dan ruang tangga, maka kedua ruang tersebut membentuk ruang gandeng. Selama rongga udara ruang yang bergandengan tersebut terbuka maka masuknya bunyi dengung dari ruang lain tersebut akan terasa meski dengung di dalam ruang pertunjukan telah diatasi dengan baik. Gejala ini akan mengganggu penonton yang duduk dekat pintu keluar masuk yang terbuka.

**e) Distorsi**

Distorsi merupakan cacat akustik yang disebabkan oleh perubahan kualitas bunyi yang tidak dikehendaki. Hal ini terjadi akibat ketidakseimbangan atau penyerapan bunyi yang terlalu besar oleh permukaan-permukaan dinding.

**f) Bayangan Bunyi**

Bayangan bunyi merupakan cacat akustik yang terjadi apabila bunyi terhalang untuk sampai ke penonton. Gejala ini dapat diamati pada tempat duduk di bawah balkon yang menonjol terlalu jauh dengan kedalaman lebih dari dua kali tingginya.



#### **g) Serambi Bisikan (*Whispering Gallery*)**

*Whispering Gallery* merupakan cacat akustik yang disebabkan oleh adanya frekuensi bunyi tinggi yang mempunyai kecenderungan untuk merangkak sepanjang permukaan-permukaan cekung yang besar (kubah setengah bola). Suatu bunyi yang sangat lembut seperti bisikan yang diucapkan di bawah kubah tersebut akan terdengar pada sisi yang lain. Meskipun gejala ini kadang menyenangkan dan tidak merusak, akan tetapi tetap saja merupakan suatu keadaan yang tidak diinginkan bagi akustik yang baik.

#### **h) Penggunaan Bahan Penyerap Bunyi**

Pemilihan bahan penyerap bunyi yang tepat untuk melapisi elemen pembentuk ruang *club* sangat dipersyaratkan untuk menghasilkan kualitas suara yang memuaskan. Doelle (1990:33) menjelaskan mengenai bahan-bahan penyerap bunyi yang digunakan dalam perancangan akustik yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang-ruang bising dan dapat dipasang pada dinding ruang atau di gantung sebagai penyerap ruang yakni yang berjenis bahan berpori dan panel penyerap (*panel absorber*) serta karpet.

### **6) Tata Cahaya Panggung**

Dalam pementasan sebuah pertunjukan, pencahayaan menjadi sumber dari pusat perhatian mata penonton. Penampilan visual yang didukung

dengan adanya pencahayaan yang menarik akan membuat tampilan visual pertunjukan menjadi lebih hidup.

Peralatan pencahayaan panggung dapat berubah dari segi daya dan listriknya. Ada 4 tipe dasar dari peralatan pencahayaan, yaitu :

- 1) *Spotlight*, sebagai penerangan di depan panggung dan *acting area*.
- 2) *Strip light*, sebagai penerangan pada *border*, *footlight*, *cyclorama strip*.
- 3) *Floodlights*, sebagai latar dan *motivating lights*.
- 4) *Projector*, untuk *effect*, *scenery*, dan *shadows*.

#### 7) **Pengaturan Suhu Ruangan dan Ventilasi**

Ventilasi pada gedung berfungsi untuk menyediakan udara yang segar untuk meningkatkan kenyamanan pengguna gedung. Penggunaan ventilasi gedung ini dipengaruhi oleh ukuran dan bentuk gedung (banyaknya balkon), level kegiatan yang dilakukan (banyaknya penonton dan acara penampil), tipe auditorium dan kondisi cuaca luar.

Prinsip – prinsip dasar dari pengaturan mekanikal ventilasi adalah dengan membawa udara ke dalam auditorium, dengan syarat bahwa udara yang dibawa adalah udara segar, bersih, memiliki suhu yang hampir sama, dan mampu melakukan pergantian udara setiap satu jam selama auditorium digunakan.

Lokasi ventilasi yang bertujuan memasukan udara ke dalam auditorium dan udara yang keluar berbeda penempatannya. Hal ini mencakup :

- 1) Tingginya pemasukan udara menyebabkan udara didorong turun ke bawah dari langit – langit gedung dan udara yang sedikit dari arah lampu pertunjukan naik ke atas. Level yang tinggi menyediakan udara yang dingin untuk menangani suhu udara yang panas selama pertunjukan dan panas yang berasal dari lampu pertunjukan.
- 2) Penyediaan udara yang berasal dari dinding samping atau depan balkon, mengeluarkan udara secara horizontal melalui penonton.
- 3) Penempatan ventilasi dianjurkan untuk diletakkan di bawah lokasi kursi penonton melalui profil lantai.

#### 8) **Jalan keluar**

Pintu darurat berfungsi sebagai jalur evakuasi bagi pengunjung gedung sewaktu – waktu terjadi hal – hal yang tidak diinginkan seperti gempa bumi ataupun kebakaran. Jalur keselamatan mencakup area bebas dari tempat duduk, koridor, hingga pintu keluar.

Evakuasi dari tiap tingkat dalam teater diperlukan apabila terjadi kebakaran. Untuk tempat duduk tradisional jarak yang dianjurkan 18m diukur dari koridor dan untuk tempat duduk continental 15m diukur dari tempat duduk manapun. Tujuannya adalah untuk mengevakuasi pengunjung dari tiap tingkat dalam waktu 2,5 menit.

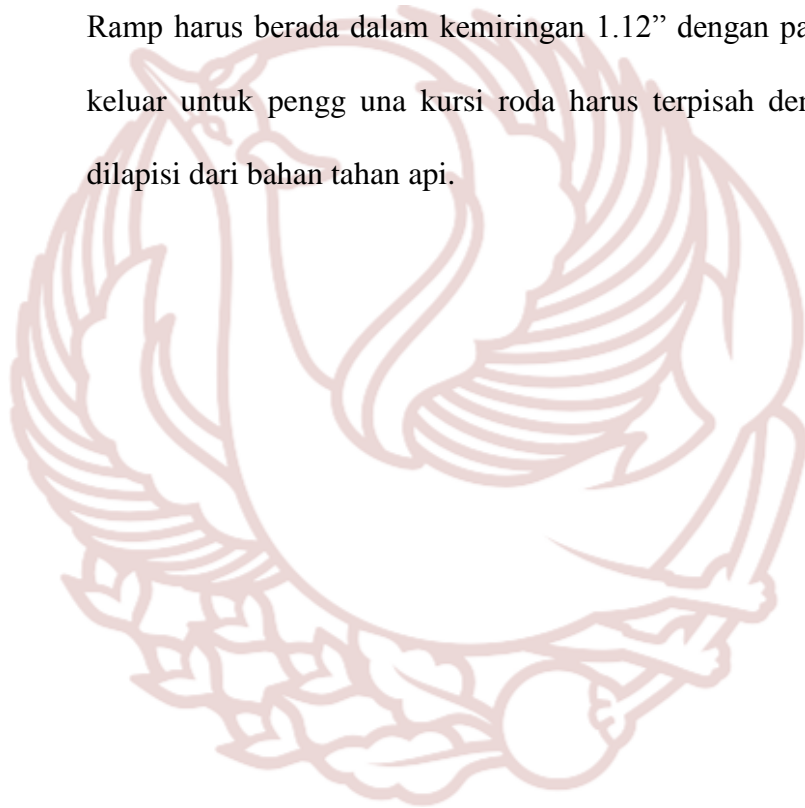
Dibutuhkan setidaknya dua pintu keluar terpisah pada tiap lantai dalam gedung. Pintu keluar harus terletak secara terjangkau oleh pengunjung dan dapat dengan mudah dibuka atau dikenali. Jalur evakuasi juga sebaiknya dilengkapi dengan penerangan darurat.

Dalam buku *Building for the Performing Arts*, Ian Appleton (2008:120) menyebutkan besaran pintu keluar yang ditetapkan untuk 45 orang per menit adalah 520-530mm.

Jumlah Orang	Lebar Pintu (m)
200	2,2
200-300	2,4
300-400	2,8
400-500	3,2
500-1000	4,8
1000-2000	6,4
2000-3000	14,4
3000	20,8

**Tabel 2.1** Perbandingan Jumlah Orang Dengan Lebar Pintu Evakuasi  
Sumber : *Building for the Performing Arts* (2008:120)

Pintu keluar dari auditorium harus menuju tempat yang aman. Rute keluar harus memiliki lebar yang sama dengan pintu keluar agar menghindari efek leher botol. Semua pintu keluar dalam rute keluar harus memiliki arah bukaan pintu yang sama dengan arah arus pengunjung. Tangga pada rute keluar harus memiliki jumlah maksimum 16 anak tangga dan minimum 2 anak tangga, dengan tinggi 18 cm dan lebar 275 cm. Ramp harus berada dalam kemiringan 1:12" dengan panjang 4,5 m. Rute keluar untuk pengguna kursi roda harus terpisah dengan rute lain dan dilapisi dari bahan tahan api.



### **3. Tinjauan Interior Objek Perncangan**

Menurut Francis D. K. Ching (Chng & Binggeli, 2012) interior desain adalah Interior design is the planning, layout, and design of the interior spaces within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, set the stage for and influence the shape of our activities, nurture our aspirations, express the ideas that accompany our actions, and affect our outlook, mood, and personality. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of the quality of life in interior spaces.

Definisi di atas menjelaskan bahwa desain interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. Oleh karena itu tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior.



## Interior Objek

### Prinsip – Prinsip Desain Interior

#### 1) Unity and Harmony

Suatu ruangan dianggap sebagai suatu kesatuan dimana semua elemen yang ada saling melengkapi dan berkesinambungan satu dengan yang lainnya sehingga menghasilkan komposisi yang seimbang.

##### a) Keseimbangan (Balance)

Sesuai dengan judulnya, Keseimbangan berarti tidak “berat” sebelah. Tidak terlalu condong ke sisi sebelah kanan atau kiri atau atas dsb. Aksentuasi pun harus memiliki keseimbangan dengan lingkungan sekitarnya. Style keseimbangan terbagi 3 yaitu: simetris, asimetris, dan radial Keseimbangan Simetris :

- (1) Keseimbangan simetris terjadi apabila berat visual dari elemen-elemen desain terbagi secara merata baik dari segi horizontal maupun vertikal. Gaya ini mengandalkan keseimbangan berupa dua elemen yang mirip dari dua sisi yang berbeda. Kondisi pada keseimbangan simetris adalah gaya umum yang sering digunakan untuk mencapai suatu keseimbangan dalam desain. Meskipun mudah untuk diterapkan, keseimbangan simetris sulit untuk membangkitkan emosi dari pembaca visual karena terkesan “terlalu

direncanakan”. Kesimbangan simetris juga biasa disebut dengan keseimbangan formal.

(2) Keseimbangan asimetris terjadi ketika berat visual dari elemen desain tidak merata di poros tengah halaman. Gaya ini mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan. Seringkali kita melihat sebuah desain dengan gambar yang begitu besar diimbangi dengan teks yang kecil namun terlihat seimbang karena permainan kontras, warna, dsb. Keseimbangan asimetris lebih mungkin untuk menggugah emosi pembaca visual karena ketegangan visual dan yang dihasilkannya. Ketegangan asimetris juga biasa disebut dengan keseimbangan informal.

(3) Keseimbangan Radial adalah ketika semua element desain tersusun dan berpusat di tengah. Misalnya: Tangga berbentuk spiral.

a) *Focal Point / Point Of Interest*

Focal Point adalah aksen yang menjadi daya tarik ruangan. Bisa satu atau lebih, Misalnya Focal Point pada ruangan adalah jendela besar yang ada di ruangan, sofa dan meja besar, ataupun aksesoris-aksesoris ruangan seperti partisi dan lukisan.

b) *Ritme / Repetisi*

Dalam desain interior, ritme adalah semua pola pengulangan tentang visual. Ritme didefinisikan sebagai kontinuitas atau pergerakan yang terorganisir.

c) *Details*

Detail dapat mencakup segala bagian dari perancangan interior mulai dari pemilihan saklar, tata cahaya, letak pot bunga dsb. Detail biasanya tidak jelas tetapi mereka harus benar sehingga meningkatkan nuansa keseluruhan ruangan.

d) Skala dan Proporsi

Kedua prinsip desain yang berjalan beriringan, karena keduanya berhubungan dengan ukuran dan bentuk. Kurang lebih sama dengan konsep keseimbangan dan aksentasi namun skala dan proporsi lebih terfokuskan kepada keseimbangan ukuran. Misalnya ukuran kursi tamu dan meja tamu yang seimbang.

e) Warna

Warna merupakan prinsip yang harus di pegang kuat karena dengan warna kita dapat mengatur mood atau suasana suatu ruang.

a. Elemen-elemen Dasar Interior

1) Elemen Lantai

Lantai merupakan salah satu elemen terpenting dalam sebuah interior. Lantai merupakan batas bawah bagi interior sebuah ruang. Lantai terbentang secara horisontal. Treatment yang dapat diterapkan pada lantai bermacam macam mulai dari penggunaan berbagai material, pengaplikasian perbedaan ketinggian lantai, dan pengaplikasian esensi – esensi bentuk. Lantai; Selain berfungsi sebagai penutup ruang bagian bawah, lantai berfungsi sebagai pendukung beban dan benda-benda yang ada di atasnya seperti perabot, manusia sebagai civitas ruang,

dengan demikian dituntut agar selalu memikul beban mati atau beban hidup berlalu lalang di atasnya serta hal-hal lainnya yang ditumpahkan di atasnya. (Mangunwijaya, 1980: 329). Dalam kelangsungan kegiatan, pemilihan jenis pelapis lantai akan ditinjau dari macam atau jenis kegiatannya, dan pada umumnya dikenal beberapa klasifikasi dari penyelesaian lantai seperti berikut: untuk lantai keras sifat pemakaian lebih baik dan banyak menguntungkan, karena pembersihan yang mudah. Sedangkan lantai yang jenisnya medium lebih bersifat hati-hati. Syarat-syarat bentuk lantai antara lain: (1) Kuat, lantai harus dapat menahan beban, (2), Mudah dibersihkan, (3) Fungsi utama lantai adalah sebagai penutup ruang bagian bawah. lainnya adalah untuk mendukung beban-beban yang ada di dalam ruang. (Ching, 1996)

## 2) Elemen Dinding

Dinding merupakan elemen interior yang membatasi interior ruang. Dinding terbentang secara vertikal dan merupakan bidang terbesar dalam interior ruang. Pengolahan dinding haruslah tepat karena dinding merupakan bidang dominan suatu interior ruang. Dinding dapat diaplikasikan dengan berbagai material finishing, material pembentuk, pencahayaan, dll.

Dinding; dinding bangunan dari segi fisika bangunan memiliki fungsi antara lain :

- a) Fungsi pemikul beban di atasnya, dinding harus kuat bertahan terhadap 3 kekuatan pokok yaitu tekanan horisontal, tekanan vertikal, beban vertikal dan daya tekuk akibat beban vertikal tersebut.

b) Fungsi pembatas ruangan, pembatasan menyangkut penglihatan, sehingga manusia terlindung dari pandangan langsung, biasanya berhubungan dengan kepentingan–kepentingan pribadi atau khusus. (Mangunwijaya, 1980 : 339) Warna dinding juga berpengaruh pada kesan ruang, warna-warna yang mengkilat lebih banyak memantulkan sinar sebaliknya warna buram kurang memantulkan sinar. Warna-warna yang terang memberikan kesan ringan dan luas pada suatu ruang, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit (Pamuji Suptandar, 1982; 46). Selain warna, dinding juga merupakan bidang yang secara leluasa dapat dihias sesuai dengan selera. Cara menghias dinding menurut Pamuji Suptandar (1985: 30);

(1) Membuat motif-motif dekorsi dengan digambar, dicat, dicetak, diaplikasikan dan dilukis secara langsung didinding.

(2) Dinding ditutup atau dilapisi dengan bahan yang ornamenik atau dengan memasang hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.

### 3) Elemen Ceiling/ Langit – Langit

Ceiling merupakan pembatas interior yang terbentang secara horisontal pada bagian teratas interior. Ceiling merupakan bagian interior yang pada umumnya tidak begitu diperhatikan oleh masyarakat awam, namun dengan diaplikasikannya beberapa desain tepat pada ceiling, dapat menimbulkan efek yang lebih baik. Treatment ceiling dapat berupa pengaplikasian berbagai material, perbedaan ketinggian, dan pengaplikasian bentuk bentuk pada ceiling. Plafond; Pengertian istilah ceiling/langit-langit/plafond, berasal dari kata “*ceiling*”, yang

berarti melindungi dengan suatu bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang. Secara umum dapat dikatakan: Ceiling adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada dibawahnya. Fungsi *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur-unsur pembentuk ruang (space) yang lain (seperti dinding atau lantai). antara lain:

- a) Pelindung kegiatan manusia, dengan bentuknya yang paling sederhana, *ceiling* sekaligus berfungsi sebagai atap.
- b) Sebagai pembentuk ruang, *ceiling* bersama-sama dengan dinding dan lantai membentuk suatu ruang dalam.
- c) Sebagai *skylight*, di sini ceiling berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah kedalam bangunan. Banyak digunakan pada plaza-plaza, gallery, sebagai penunjuk sirkulasi menuju ke suatu tempat; atau pada hall suatu gedung. Pada dasarnya tempat-tempat tersebut disediakan untuk membuat suasana, memberikan perasaan lega dan lapang dan sebagai area transisi (peralihan) dari arah luar menuju ke dalam bangunan.
- d) Untuk menonjolkan konstruksi pada gedung-gedung untuk dekorasi, ceiling mampu mencerminkan struktur yang mendukung beban-beban.
- e) Merupakan ruang atau rongga untuk pelindung berbagai instalasi, *docting* AC, kabel listrik, gantungan armature, loudspeaker dan



lain-lain. Di balik ceiling perlu ada rongga guna keperluan pengontrolan-pengontrolan jika terjadi kerusakan pada instalasi-instalasi.

- f) Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu.
- g) Sebagai penunjang unsur dekorasi ruang dalam, terutama pada bangunan-bangunan umum: restaurant, hall/lobby hotel dan lain-lain.
- h) Bentuk *ceiling* dalam suatu bangunan dapat memperlihatkan sifat/kesan ruang tertentu, dengan membuat ketinggian atau garis-garis (material) serta struktur kesemuanya akan dinikmati langsung oleh penghuni yang berada dibawahnya. Perbedaan tinggi dan bentuk ceiling dapat menunjukkan perbedaan visual atau zone-zone dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan adanya perbedaan aktivitas dalam ruang tersebut.

#### 4) Elemen Estetis

Interior harus mengandung elemen estetis yang mengacu pada prinsip desain seperti proporsi, skala ruang, keseimbangan, harmoni ruang, kesatuan dan variasi ruang, irama ruang, penekanan ruang dan hal – hal keindahan seperti asesoris ruang.

#### 5) Elemen Bukaannya

Bukaan pada elemen ruang adalah jendela, pintu, dan lubang sirkulasi. Dengan adanya bukaan, maka memungkinkan terjadinya pertukaran udara yang baik, sehingga ruangan menjadi nyaman dan sehat.

## 6) Elemen Cahaya

Cahaya merupakan elemen interior yang tidak dapat dilupakan, tanpa adanya cahaya tidak akan ada kehidupan, dan manusia tidak dapat melihat. Interior ruang memerlukan pencahayaan yang cukup intensitasnya. Ambience ruang akan terbentuk dengan adanya pengaplikasian pencahayaan dengan benar.

### Organisasi Ruang Interior Pada Umumnya

Bentuk organisasi ruang menurut (Suptandar, 1999, pp. 112-113) dapat dibedakan menjadi antara lain sebagai berikut :

#### 1) Organisasi Ruang Terpusat

Ciri – ciri organisasi ruang terpusat adalah:

- a) Sebuah ruang besar yang dominan sebagai pusat ruang – ruang disekitarnya.
- b) Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lain.
- c) Ruang sekitarnya berbeda dari yang satu dengan yang lainnya, baik dari bentuk, ukuran maupun fungsinya.

#### 2) Organisasi Ruang Linear

Ciri – ciri organisasi ruang linear adalah:

- a) Memiliki bentuk yang menyerupai linear ruang – ruang dan masing – masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang.

- b) Masing – masing dari ruang saling berhubungan secara langsung satu dengan yang lain atau dihubungkan melalui ruang linear yang berbeda dan terpisah.
- c) Ruang – ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.

### 3) Organisasi Ruang Radial

Ciri – ciri organisasi ruang radial adalah:

- a) Kombinasi dari organisasi ruang terpusat dan linear. ° Lengan dari radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.
- b) Organisasi ruang secara radial mengarah ke luar.

### 4) Organisasi Ruang Mengelompok / Cluster

Ciri-ciri organisasi ruang mengelompok:

- a) Merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang – ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.
- b) Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.

### 5) Organisasi Ruang Grid

Ciri – ciri organisasi ruang grid adalah:

- a) Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid (3 dimensi).
- b) Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.

Dari data diatas dapat disimpulkan terdapat lima jenis organisasi ruang yang dapat memungkinkan digunakan dalam perancangan dan perencanaan *Rock Music Club* dengan menggunakan metode Montessori.

a. Persyaratan Interior Pertunjukan

Persyaratan dan kriteria yang perlu diperhatikan dalam perencanaan dan perancangan *Rock Music Club* dan pameran antara lain fleksibilitas ruang, pencahayaan alami dan buatan (kenyamanan *thermal*), penghawaan, serta pencapaian terutama sirkulasi pengunjung dan kegiatan lain yang mendukung pelaksanaan pertemuan dan pameran (Lawson,1981, hal. 134).

**1) Fleksibilitas (*flexibility*)**

Fleksibilitas ruang berpengaruh terhadap potensi ruang yang dapat menampung banyak kegiatan dalam satu waktu, seperti banyaknya stan pameran dalam sebuah *hall*. Fleksibilitas ruang pertemuan dan pameran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

a) Pembagian ruang dan zoning grouping

Pembagian ruang dapat membantu menyesuaikan seberapa besar kapasitas daya tampung yang dibutuhkan di dalam satu ruangan. Penggunaan partisi lipat atau dinding geser supaya sewaktu-waktu ruang dapat terbagi sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas tertentu di waktu yang bersamaan. Kriteria partisi yang memadai untuk pembagi ruang utama konvensi maupun pameran yaitu partisi sebaiknya dapat dirakit, disusun dan dipindahkan dengan mudah, serta struktur partisi yang kuat dengan pertimbangan desain dan tinggi yang sesuai.

b) Ketinggian ruang

Ketinggian ruang dapat mempengaruhi dan menciptakan sebuah kesan dan memberikan volume suatu ruang. Semakin tinggi ketinggian suatu ruang, semakin akomodatif terhadap jenis kegiatan yang dapat ditampung.

**2) Zoning Grouping**


Pengelompokan ruang pada Perancangan *Rock Music Club* di Surakarta dibagi menjadi ruang publik, ruang semi publik, ruang private, dan *service area*.

- a) Ruang publik, yaitu ruang yang berukuran relatif luas, karena dalam desain unsur–unsur denah dan posisinya merupakan faktor yang menentukan secara keseluruhan, dimana area ini harus mencakup akses dari semua pengguna tersebut.
- b) Ruang semi publik, yaitu pengelompokan ruang yang aktifitasnya tidak berhubungan langsung dengan ruang *private* namun secara tidak langsung berhubungan dengan ruang publik.
- c) Ruang *private*, yaitu pengelompokan ruang yang menuntut privasi dan tidak berhubungan dengan publik, namun masih berhubungan dengan ruang semi publik.
- d) Ruang *service*, yaitu pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi *maintenance* dan pelayanan interen.

**3) Sirkulasi**

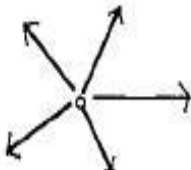
Sirkulasi ruang bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi


kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.<sup>19</sup> Dalam perencanaan sirkulasi ada beberapa bentuk dari lorong dengan metode perencanaannya yaitu mengikuti pola-pola sirkulasi antar ruang. Bentuk- bentuk pola sirkulasi tersebut, antara lain :

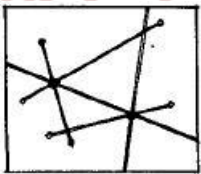
Pola Sirkulasi	Keterangan
Linier  	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pola sirkulasi dapat berupa satu atau dua arah.</li> <li>- Polanya sangat sederhana, pencapaian mudah dan statis terhadap tapak.</li> <li>- Jalur ini dapat berbentuk kurva linear atau terpotong-  potong, bersimpangan dengan jalur lain atau bercabang.</li> </ul>

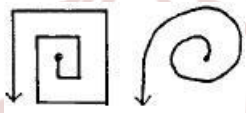
<sup>19</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal. 114.



<p>Radial</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki pusat ruang, berkembang ke seluruh arah.</li> <li>- Sirkulasi tidak terlalu panjang.</li> <li>- Membutuhkan luasan tapak yang besar.</li> <li>- Hubungan antar ruang begitu erat.</li> <li>- Pola radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari  atau berakhir di sebuah titik pusat bersama.</li> <li>- Seperti menyebar dari satu titik atau memusat ke satu titik.</li> </ul>
<p>Grid</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berkembang ke segala arah.</li> <li>- Tidak memiliki pusat ruang.</li> <li>- Tidak dapat dibentuk suatu pengakhiran.</li> <li>- Pola grid terdiri atas dua jalur sejajar yang berpotongan.</li> <li>- Pada interval-interval reguler dan menciptakan area</li> </ul>

	<p>ruang</p> <p>berbentuk bujur sangkar atau persegi panjang.</p>
---	---

<p><i>Network</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berkembang ke segala arah.</li> <li>- Dapat menyesuaikan dengan kondisi tapak.</li> <li>- Mengarah pada ruang yang dominan.</li> <li>- Tidak memiliki titik pusat ruang.</li> <li>- Tidak dapat dibentuk suatu pengakhiran.</li> <li>- <i>Network</i> terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruang.</li> </ul>
<p>Spiral</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suatu jalan tunggal menerus yang berasal dari titik pusat.</li> <li>- Mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jalur tunggal yang dimiliki menerus berawal dari sebuah titik pusat.</li> <li>- Bergerak melingkar atau berputar mengelilingi titik pusat tersebut dan semakin lama semakin jauh dari titik pusat tersebut.</li> </ul>
---	---

**Tabel 2.2** Pola Sirkulasi Ruang

(Sumber: Pamudji Suptandar, 1999, 114)

Berdasarkan beberapa literatur tentang sirkulasi di atas, sistem sirkulasi yang tepat dalam Perancangan *Rock Music Club* di Surakarta adalah dengan sistem sirkulasi *network*.

Hasil dari pengelompokan ruang publik, ruang semi publik, ruang *private*, dan ruang *service*, selanjutnya dibuat letak masing-masing area. Kemudian berdasarkan literature di atas, sistem *zoning*, *grouping* & sirkulasi yang tepat dalam Perancangan *Rock Music Club* di Surakarta ini adalah dengan menggunakan sistem organisasi ruang kelompok dan system

sirkulasi *network*. Berikut merupakan *zoning*, *grouping* dan sirkulasi dari Perancangan *Rock Music Club* di Surakarta.

### **Tema dan Gaya Interior**

Gaya desain interior adalah ragam atau corak yang digunakan sebagai ekspresi kepribadian untuk memecahkan permasalahan desain interior, mencakup unsur-unsur bentuk, konstruksi, bahan, warna dan karakter daerah. Gaya dapat berubah sesuai perkembangan jaman seperti mode. Tema adalah suatu pola utama atau ide yang dijadikan acuan utama dalam merancang desain proyek, contoh tema Flying V, Go Green, dll. Dalam perancangan *Club*, ide tema dan gaya berguna untuk memuaskan tamu dan pemilik restoran. Konsep ini dirancang untuk menarik minat sekelompok orang tertentu (atau kelompok orang), yang disebut target pasar. Ini termasuk menentukan kelompok (pasar sasaran) apa yang paling mungkin bereaksi secara positif terhadap konsep tersebut. Konsep tersebut harus sesuai dengan lokasi dan menjangkau untuk menarik pasar sasarannya. Dalam merencanakan konsep *Club*, lokasi, menu, dan dekorasi harus terjamin. Ketika sebuah konsep dan gambar kehilangan daya tarik, mereka harus dimodifikasi atau bahkan diubah sepenuhnya. Konsep terdiri dari segala sesuatu yang mempengaruhi bagaimana pengunjung memandang *Club*: *live music*, iklan, promosi, dan operasional itu sendiri. Konsep membingkai persepsi publik tentang total restoran. Termasuk bangunan, daya tarik tepi jalan, dekorasi eksteriornya. Konsep meliputi kepribadian pemilik, penampilan staf ruang makan, musik, dan nada tempat. Simbol

seperti yang terlihat pada tanda, logo, warna, pelapis, dan pencahayaan, adalah aspek konsep. Musik yang tepat juga memperkuat konsep.<sup>20</sup>

### **Persyaratan Interior**

Pada dasarnya terdapat tiga jenis unsur pembentuk ruang, di antaranya lantai, dinding dan *ceiling*. Pembentukan ruang dapat juga diartikan sebagai suatu proses perencanaan suatu program yang dipindahkan dari alam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam suatu bentuk atau form.<sup>21</sup> Ruang-ruang interior dalam bangunan dibentuk oleh beberapa elemen yang bersifat arsitektur dari struktur pembentuk ruangnya (kolom, lantai, dinding, dan atap). Elemen tersebut memberi bentuk pada bangunan, memisahkan dari ruang luar, dan membentuk pola tatanan ruang interior.<sup>22</sup> Unsur pembentuk ruang terdiri dari lantai, dinding, dan *ceiling*.

#### **a. Lantai**

Lantai adalah bagian dari ruangan sebagai penutup di bagian bawah atau dasar. Jenis sifat dan karakter suatu lantai sangat berpengaruh terhadap fungsinya dan harus disesuaikan dengan kebutuhan ruang. Selain bertujuan sebagai tempat berpijak, lantai juga dapat memberikan karakter dan dapat mendukung penciptaan suasana ruang

---

<sup>20</sup> John R. Walker. 2008. *The restaurant from concept to operation*. Hal. 53

<sup>21</sup> Pamudji Suptandar, "*Desain Interior*", (*Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Interior dan Arsitektur*), (Jakarta: Djambatan, 1999) hal 95

<sup>22</sup> Francis D.K. Ching, *Ilustrasi desain interior*, (Jakarta: Erlangga, 1996) hal.160

yang diinginkan.<sup>23</sup> Pengaturan level lantai juga harus diperhatikan sesuai fungsi dari ruang, selain itu level lantai juga dapat menunjukkan suatu batasan dari sebuah ruang. Syarat perancangan lantai harus memberi rasa kenyamanan dan keselamatan manusia penghuninya dan harus tahan terhadap kelembaban.<sup>24</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi perencanaan lantai antara lain:

- 1) Karakter Lantai: Karakter lantai sangat berpengaruh dan menentukan jenis aktivitas yang dilakukan oleh pengguna.
- 2) Fungsi Lantai: Selain sebagai penutup permukaan tanah di dalam suatu ruang, lantai juga dapat berfungsi sebagai peredam bunyi suatu ruangan.
- 3) Sifat Lantai: Lantai bersifat permanen dan semi permanen dengan membuat kenaikan dan penurunan lantai untuk membedakan fungsi area tersebut.

Penggunaan lantai pada bangunan *public space* memiliki beberapa kriteria sebagai syarat maksimalnya sebuah bentuk perancangan yang maksimal, diantaranya yaitu :

- a) Tidak licin.
- b) Kuat dan tahan terhadap beban mati ataupun beban hidup.
- c) Kedap Suara.

---

<sup>23</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal. 123

<sup>24</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) 127-128



- d) Mudah dibersihkan.
- e) Memperjelas fungsi dan sirkulasi ruang.
- f) Mudah dalam hal perawatanya dan mudah di bersihkan.
- g) Karakter bahan sesuai dan mendukung tema.

## **b. Dinding**

Dinding merupakan salah satu bagian bangunan yang berfungsi sebagai pemisah dan pembentuk ruang, selain itu dinding juga memiliki peran penting dalam struktur konstruksi bangunan. Dinding mengendalikan bentuk ruang, dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas sirkulasi, memisahkan satu ruang dengan ruang di sebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakainya.<sup>20 25</sup> Dinding merupakan bagian dari bangunan yang dapat melindungi bagian dalam ruangan serta sebagai penopang konstruksi bangunan, selain itu dinding dapat menambah kesan artistik interior. Dilihat dari fungsinya dinding dibedakan menjadi dua hal yaitu:

- 1) Dinding structural
  - a) *Bearing wall*, dinding yang dibangun untuk menahan tepi dari tumpukan tanah.
  - b) *Load bearing wall*, dinding untuk menyokong atau menopang balok, lantai, atap, dsb.

---

<sup>25</sup> Francis D.K. Ching, *Ilustrasi desain interior*, (Jakarta: Erlangga, 1996) hal. 180

c) *Foundation wall*, yaitu menopang balok – balok lantai pertama

2) Dinding non-struktural

a) *Party wall*, dinding pemisah antara 2 bangunan dan bersandar pada masing-masing bangunan.

b) *Partition wall*, dinding yang dipergunakan untuk pemisah dan pembentuk ruang yang lebih besar dalam ruangan.

c) *Curtain panel walls*, sebagai pengisi pada suatu konstruksi yang kaku seperti pengisi rangka baja.<sup>26</sup>

Salah satu aspek keindahan dari unsur dinding dalam arsitektur adalah aspek seni.<sup>27</sup> Dinding dapat menambah kesan ruang atau dapat membentuk suasana ruang dengan beberapa pengolahan. Ada beberapa cara untuk menghias dinding:

- (1) Membuat motif-motif dekorasi dengan digambar, dicat, dicetak, dilukis secara langsung pada dinding.
- (2) Dinding ditutup/dilapisi dengan bahan yang ornamental dan memasukkan hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.<sup>28</sup>

Selain itu ada suatu cara untuk menghias dinding yaitu dengan menggunakan bahan penutup dinding. Bahan penutup dinding yaitu bahan buatan yang berfungsi untuk melapisi dinding.

---

<sup>26</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal.147

<sup>27</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal.143

<sup>28</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 143.

Berikut ini adalah jenis bahan yang berfungsi sebagai penutup dinding, diantaranya:

- a) Kain : Sutra, tenun, batik.
- b) Gelas : Cermin, kaca.
- c) Batu : Marmer, batu-bata.
- d) Plastik: *Fodling door, fiberglass*.
- e) Kayu : Bambu, Playwood, hardboard, papan palet.
- f) Cat : Berbagai macam cat tembok.
- g) Metal : Kuningan, alumunium, tembaga, besi, baja.

Dalam pembentukan suasana ruang dan fungsi sebuah ruang harus memperhatikan pemilihan bahan yang baik untuk dinding karena akan sangat berpengaruh pada perancangan tersebut. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan bahan untuk dinding sebagai berikut:

- a) Bentuk, bahan, dan fungsi.
- b) Sifat, maintenance, dan penggunaan.
- c) Suasana yang ditimbulkan penutup dinding.

### c. Ceiling

*Ceiling* adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya. Ditinjau dari fungsi, *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang

lebih besar dibandingkan dengan unsur - unsur pembentuk ruang (*space*) yang lain (seperti dinding atau lantai). Fungsi ceiling antara lain:

- 1) Pelindung kegiatan manusia dibawahnya.
- 2) Sebagai pembentuk ruang.
- 3) Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu, *springkler*, AC, kamera cctv dan lain-lain.
- 4) Perbedaan tinggi dan bentuk *ceiling* dapat menunjukkan perbedaan visual atau zona-zona dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan adanya perbedaaan aktivitas dalam ruang tersebut.
- 5) Sebagai *skylight*, *ceiling* berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah ke dalam bangunan.
- 6) Sebagai peredam suara/akustik.
- 7) *Gypsumboard* merupakan bahan yang mudah dipasang, dapat diwarnai sesuai tema, mudah dibersihkan dan dapat dipasang dengan rangka yang terbuat dari kayu ataupun metal. Bahan ini mempunyai bobot yang ringan dan kemampuan menyerap suara, ketebalan *gypsum* (9mm, 12mm dan 15mm).
- 8) Multipleks yang digunakan untuk *ceiling* biasanya dengan ketebalan 4mm. Ukuran standar multipleks adalah 1200mm × 2400mm.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal.162-163.

## 1. Elemen Pengkondisian Ruang

Pengkondisian ruang pada Perancangan interior *Rock Music Club di Surakarta* terdiri dari :

### a. Pencahayaan

Pencahayaan berasal dari kata cahaya yang berarti terang. Cahaya merupakan syarat mutlak bagi manusia untuk melihat dunianya.<sup>30</sup> Pencahayaan terbagi menjadi dua jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan yang digunakan dalam perancangan ini adalah pencahayaan buatan. Tujuan perencanaan dan perancangan ini adalah untuk memberikan suatu lingkungan yang nyaman, meliputi pencahayaan alami (cahaya yang bersumber langsung dari sinar matahari) dan pencahayaan buatan (dihasilkan oleh penerangan buatan/lampu). Penerangan lampu sebaiknya difokuskan pada ruang auditorium, layar proyeksi, serta kebutuhan akan penerangan darurat (*genset*).

#### 1) Sistem pencahayaan alami

Sistem pencahayaan alami ini merupakan sistem yang sangat sederhana, yaitu dengan mengandalkan cahaya matahari pada siang hari. Sifat dari sistem pencahayaan alami ini antara lain:

- a) Cahaya alami siang tidak berlanjut
- b) Cahaya matahari dapat merusak sebagian benda-benda karena tingkat iluminasinya, dan komposisi spectrum cahaya.

---

<sup>30</sup> H.M. Ramli Rahim, Fisika Bangunan, IPB press, Bogor, 2012, hal. 90

- c) Cahaya campuran, yaitu sebagian dari cahaya matahari dan sebagian dari cahaya lampu yang biasa dipakai saat siang hari. Namun yang banyak adalah lampu, karena bagaimanapun bentuk ruangnya selalu ada lampu yang mendukung. Ruang pameran saat ini lebih menekankan lampu buatan di ruang pameran sehingga tidak mengherankan bila ruangan itu begitu tertutup dari sinar matahari. Jendela merupakan alat tradisional untuk membiarkan udara dan cahaya masuk ke dalam ruangan, tetapi bagi ruang pameran jendela ini sangat terbatas kegunaannya, karena diganti oleh AC dan lampu buatan. Jendela di ruang pameran beralih fungsi sebagai tempat pengunjung dapat melihat ke luar dan membuat suasana baru dengan perpaduan lampu buatan dan terang sinar matahari. Namun jendela ini sering menyilaukan dan memantulkan cahaya terutama jendela yang bisa kita lihat. Jendela dapat diletakkan tinggi di atas batas mata (kurang lebih 8 kaki dari lantai). Jenis ini tepat jika obyeknya tidak lebih dari 5 kaki. Adapula yang memakai *ribbon-window* (jendela pita) terutama yang beratap rendah. Monitor lentera persegi yang besar di atas ruangan dan dibentuk dengan mengambil bagian tengah langit-langit menaikannya untuk jendela.
- d) Pencahayaan sudut (*Corner Lighting*) paling berguna bagi ruang berukuran sedang, hanya perlu satu jendela di dekat sisi ujung



dinding panjang. Obyek display diberi lampu buatan sesuai dengan sifat obyek.

- e) Pencahayaan ujung (*End Lighting*) cahaya siang masuk pada ujung ruangan melalui dinding pendek. Jendela ini memerlukan tirai (*Venetion Blind*) untuk mengatur masuknya cahaya alami. Dinding yang ada akan lebih luas untuk display. Mengatasi hal tersebut cahaya matahari yang masuk ke dalam ruang pameran terlebih dahulu dipantulkan terhadap bidang dinding yang sudah dicat dengan *sinc oxide* atau *titanium trioxide*. Dengan cara seperti itu cahaya yang masuk akan diserap kadar radiasi ultravioletnya oleh bidang dinding yang sudah dicat.

Cahaya yang dipantulkan ke dalam ruang pameran atau vitrin sebagai alat pameran, hanyalah cahaya yang dapat dilihat dan tidak mengandung kadar ultra violet lagi. Hal ini untuk melindungi koleksi yang rentan seperti yang terbuat dari kertas, tekstil dan benda yang berwarna karena dicat akan terlindung dari bahaya kerusakan akibat sinar alami.

#### 1) Sistem pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan yang sering digunakan dapat dibagi dua macam, yaitu:

- a) Lampu *Fluoresensi* disini proses pengubahan energi listrik menjadi energi panas yang berlangsung dalam suatu gas dalam tingkat atom, dan tidak disertai oleh penghasilan energi panas, biasanya lampu ini berbentuk pipa.

- b) Lampu pijar yang terangnya datang dari benda kawat yang panas, dimana sebagian energi berubah menjadi energi panas dan sebagian menampakkan diri sebagai energi cahaya. Disini energi cahaya timbul dari energi listrik yang berlangsung pada tingkat molekul dan disertai pengeluaran energi panas.

Banyak hal yang bisa dikerjakan berkaitan dengan peran tata cahaya, antara lain :

a) Fungsi Dasar

Fungsi dasar tata cahaya ada empat, yaitu penerangan, dimensi, pemilihan, dan atmosfer.<sup>31</sup>

(1) Penerangan

Inilah fungsi paling mendasar dari tata cahaya. Lampu memberi penerangan pada pemain dan setiap objek yang ada di atas panggung. Istilah penerangan dalam tata cahaya panggung bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat tetapi memberi penerangan bagian tertentu dengan intensitas tertentu. Tidak semua area di atas panggung memiliki tingkat terang yang sama tetapi diatur dengan tujuan dan maksud tertentu sehingga menegaskan pesan yang hendak disampaikan melalui laku aktor di atas pentas.

---

<sup>31</sup>Mark Carpenter, 1988, (dalam <http://bakemonoid.blogspot.co.id/2015/09/pengertian-tata-cahaya-tata-cahaya.html>), tanggal 1 Oktober 2016, 13.48.

## (2) Dimensi

Dengan tata cahaya kedalam sebuah objek dapat dicitrakan. Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang atas objek yang disinari sehingga membantu perspektif tata panggung. Jika semua objek diterangi dengan intensitas yang sama maka gambar yang akan tertangkap oleh mata penonton menjadi datar. Dengan pengaturan tingkat intensitas serta pemilahan sisi gelap dan terang maka dimensi objek akan muncul.

## (3) Pemilihan

Tata cahaya dapat dimanfaatkan untuk menentukan objek dan area yang hendak disinari. Jika dalam film dan televisi sutradara dapat memilih adegan menggunakan kamera maka sutradara panggung melakukannya dengan cahaya. Dalam pementasan tertentu, penonton secara normal dapat melihat seluruh area panggung, untuk memberikan fokus perhatian pada area atau aksi tertentu sutradara memanfaatkan cahaya. Pemilihan ini tidak hanya berpengaruh bagi perhatian penonton tetapi juga bagi para aktor di atas pentas serta keindahan tata panggung yang dihadirkan.

## (4) Atmosfir

Yang paling menarik dari fungsi tata cahaya adalah kemampuannya menghadirkan suasana yang mempengaruhi emosi penonton. Kata “atmosfir” digunakan untuk menjelaskan

suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa lakon. Tata cahaya mampu menghadirkan suasana yang dikehendaki oleh lakon. Sejak ditemukannya teknologi pencahayaan panggung, efek lampu dapat diciptakan untuk menirukan cahaya bulan dan matahari pada waktu-waktu tertentu. Misalnya, warna cahaya matahari pagi berbeda dengan siang hari. Sinar mentari pagi membawa kehangatan sedangkan sinar mentari siang hari terasa panas. Inilah gambaran suasana dan emosi yang dapat dimunculkan oleh tata cahaya.

#### b) Fungsi Pendukung

Selain keempat fungsi pokok di atas, tata cahaya memiliki fungsi pendukung yang dikembangkan secara berlainan oleh masing-masing ahli tata cahaya. Beberapa fungsi pendukung yang dapat ditemukan dalam tata cahaya adalah sebagai berikut.<sup>30</sup>

##### (1) Gerak

Tata cahaya tidaklah statis. Sepanjang pementasan, cahaya selalu bergerak dan berpindah dari area satu ke area lain, dari objek satu ke objek lain. Gerak perpindahan cahaya ini mengalir sehingga kadang-kadang perubahannya disadari oleh penonton dan kadang tidak. Jika perpindahan cahaya bergerak dari aktor satu ke aktor lain dalam area yang berbeda, penonton dapat melihatnya dengan jelas. Tetapi pergantian cahaya dalam satu area ketika adegan tengah berlangsung terkadang tidak

secara langsung disadari. Tanpa sadar penonton dibawa ke dalam suasana yang berbeda melalui perubahan cahaya.

## (2) Gaya

Cahaya dapat menunjukkan gaya pementasan yang sedang dilakonkan. Gaya realis atau naturalis yang mensyaratkan detail kenyataan mengharuskan tata cahaya mengikuti cahaya alami seperti matahari, bulan atau lampu meja. Dalam gaya Surrealis tata cahaya diproyeksikan untuk menyajikan imajinasi atau fantasi di luar kenyataan sehari-hari. Dalam pementasan komedi atau dagelan tata cahaya membutuhkan tingkat penerangan yang tinggi sehingga setiap gerak lucu yang dilakukan oleh aktor dapat tertangkap jelas oleh penonton.

## (3) Komposisi

Cahaya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lukisan panggung melalui tatanan warna yang dihasilkannya.

## (4) Penekanan

Tata cahaya dapat memberikan penekanan tertentu pada adegan atau objek yang diinginkan. Penggunaan warna serta intensitas dapat menarik perhatian penonton sehingga membantu pesan yang hendak disampaikan. Sebuah bagian bangunan yang tinggi yang senantiasa disinari cahaya sepanjang pertunjukan akan menarik perhatian penonton dan menimbulkan pertanyaan sehingga membuat penonton menyelidiki maksud dari hal tersebut.

#### (5) Pemberian tanda

Cahaya berfungsi untuk memberi tanda selama pertunjukan berlangsung. Misalnya, *fade out* untuk mengakhiri sebuah adegan, *fade in* untuk memulai adegan dan *black out* sebagai akhir dari cerita. Dalam pementasan teater tradisional, black out biasanya digunakan sebagai tanda ganti adegan diiringi dengan pergantian set.

#### c) Jenis Pencahayaan Berdasarkan Posisi Sumber Cahaya

Ditinjau dari penempatan posisi sumber cahayanya, maka pencahayaan terbagai menjadi beberapa macam seperti dibawah ini:

##### (1) *Front Light*

*Front light* artinya sumber cahaya ada di depan subyek yang di foto sehingga biasanya sumber cahaya ada di belakang kamera kita. Cahaya depan bisa datang lurus terhadap subyek, seperti kalau kita menghadap ke matahari saat sunrise di pantai. Cahaya depan juga bisa membentuk sudut, seperti saat kita menghadap matahari jam 10 siang. Dengan flash, kita bisa membuat front light tepat di depan wajah atau membentuk sudut terhadap wajah. Mayoritas foto dihasilkan dengan sumber cahaya yang ada di depan subyek.<sup>32</sup>

##### (2) *Back Light*

---

<sup>32</sup><http://belfot.com/arah-cahaya/>, tanggal 1 Oktober 2018, 14.32.



*Back Light* adalah penyinaran dari belakang objek mengenai kepala dan bahu, membentuk garis tepi atau rim dari objek yang berfungsi untuk dimensi agar objek tidak terlihat menyatu dengan latar belakang.<sup>33</sup>

### (3) *Side Light*

*Side Light* merupakan cahaya yang mengenai subyek dari samping kiri atau kanan. Cahaya samping ini memberi kesan dimensional yang kuat sehingga banyak dipakai pada foto arsitektur atau landscape pada foto diatas. Pencahayaan dari samping juga akan menguatkan tekstur sebuah subyek seperti bisa anda lihat pada permukaan gurun diatas. Juga kalau memotret wajah, jerawat akan makin diperkuat kalau kita menggunakan side light. Foto side light biasanya akan bagus saat dipakai memotret hitam putih.<sup>27</sup>

### (4) *Down Light*

*Down light* merupakan arah pencahayaan yang datang dari atas dan menyinari objek di bawahnya. Cahaya yang jatuh tepat tegak lurus di atas pemain. Namun ada kemungkinan bohlam cepat putus karena panas yang tak tersalur akibat posisi tersebut.<sup>32</sup>

### (5) *Over Head*

Cahaya berasal dari atas kepala pemain dengan tujuan mencahayai area panggung dari atas. Area khusus bagi pemain

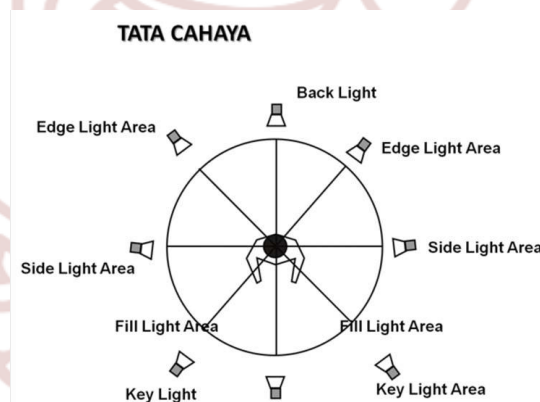
---

<sup>33</sup><https://qwertymm.wordpress.com/2013/04/25/pengertian-tata-cahayalighting>, tanggal 03 Mei 2016, 15.24.

dengan menjatuhkan cahaya tegak lurus diatas kepala pemain (downlight) meskipun beresiko bohlam menjadi lebih mudah putus oleh panas yang tidak tersalur akibat posisi tersebut. Karena jarak yang tidak terlalu jauh,type Fresnell dan Plano Convex (PC) menjadi pilihan. Namun karena pertimbangan ekonomis PAR CAN Medium menjadi alternatif.<sup>34</sup>

#### (6) Cyclorama

Cahaya yang lembut dari atas (upper horizone) dan dari lantai panggung ( lower horizone) yang berfungsi memberikan cakrawala dan perubahan-perubahan suasana. Flood dan Striplight dengan berbagai variasinya menjadi pilihan.<sup>34</sup>



**Gambar 2.29** Contoh Tata Cahaya<sup>35</sup>

#### (7) Bohlam Lampu

Terakhir adalah jenis-jenis lampu panggung berdasarkan bohlam lampu/*bulp*. Ada beberapa jenis bohlam lampu yang

<sup>34</sup><http://yunita-lighting.blogspot.co.id/2010/08/mengenal-jenis-pencahayaan.html>, tanggal 03 Mei 2018, 15.24.

<sup>35</sup> <http://bakemonoid.blogspot.co.id/2015/09/pengertian-tata-cahaya-tata-cahaya.html>, diakses pada tanggal 03 Mei 2018, pukul 15.30

digunakan pada *fixture lighting*. Diantaranya HID (*High Intensity Discharge*), HIR (*Halogen Infra Red*), dan yang paling terkini adalah LED (*Light Emitting Diode*). Dibandingkan lampu Discharge dan Halogen, teknologi LED mempunyai beberapa kelebihan diantaranya mempunyai umur lampu yang sangat panjang (20.000-30.000 jam), tidak membutuhkan waktu untuk *cooling down* seperti Discharge, dan tidak mengeluarkan panas yang berlebihan seperti Halogen. Pencahayaan buatan dengan kualitas terbaik dengan indeks penampakan warna minimal 90, suhu warna kurang lebih 4000 kelvin. Untuk itu dapat digunakan sebagai pencahayaan umum, lampu-lampu TL putih yang mempunyai arus cahaya khusus.

#### **b. Penghawaan**

Sirkulasi udara sangatlah penting dalam perancangan ruang daam, karena manusia sendiri menghirup udara segar untuk tetap hidup. Untuk memperoleh kesegaran udara dalam ruangan dengan cara penghawaan alami dapat dilakukan dengan membuat peranginan silang (ventiasi silang) dengan ketentuan<sup>36</sup> :

- a) Lubang penghawaan minimal 5 persen dari luar lantai ruangan
- b) Volume udara yang mengalir masuk sama dengan volume udara yang mengalir keluar ruangan

---

<sup>36</sup> Budiwiyanto, Joko. 2011. *Bahan Ajaran Desain Interior 1 Institut Seni Indonesia Surakarta*. Hal 124

- c) Udara yang masuk tidak berasal dari asap dapur atau kamar mandi/wc.

Penghawan alami dapat diperoleh dari bukaan pintu, jendela, ventilasi, boven, jendela jalusi, pintu jalusi. Penghawaan buatan yang merupakan sumber hawa buatan manusia, diperoleh dari *Air Conditional* (AC) dan kipas angin.<sup>37</sup>

Untuk mengatur kesejukan udara di dalam ruang, ada 2 sistem pengaliran udara yaitu sistem yang alami dan sistem mekanis. Sistem alami dengan cara *cross ventilation*, sedangkan sistem mekanis yaitu dengan buatan manusia. Sistem mekanis dibagi dua<sup>38</sup> :

- a) Sistem mekanis yaitu sistem pengkodisian udar dalam ruang yang mempergunakan alat mekanis (listrik) misalnya dengan kipas angin yang digunakan untuk mempercepat pergerakan udara dengan tidak mengurangi derajat kelembapan udara alam sekitar. Untuk ruangan yang besar biasanya menggunakan *exhaust* yang berukuran lebih besar dan fungsinya untuk menarik dan mengalirkan udara dari dalam keluar dan sebaliknya.<sup>39</sup>
- b) Sistem *air conditioning* (AC) yaitu suatu sistem oengatur udara dalam rang yang dilakukan secara teratur dan *consant*. Ada pula unsur-unsur udara yang diatur dengan AC yaitu kecepatan aliran udara pergantian dan pembersihan udara, pengaturan temperatur, kelembaban, dan

---

<sup>37</sup> Budiwiyanto, Joko. 2011. *Bahan Ajaran Desain Interior I Institut Seni Indonesia Surakarta*. Hal 125

<sup>38</sup> Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta : Djambatan. Hal: 275

<sup>39</sup> Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta : Djambatan. Hal: 275

pendistribusian aliran udara pada tingkat yang diinginkan secara teratur dan konstan (*air conditioned*). Ada 3 jenis AC di pasaran yaitu *AC Window*, *AC Central*, *AC Split*. Sedangkan AC juga dapat dikategorikan dalam cara penempatannya yaitu *ceiling type*, *mounted type*, *packaged type*, *wall mounted type*, *custom floor type*, *duct type*, *portable type*.<sup>40</sup>

Ada pula sistem penghawaan yang dipergunakan dalam skala besar misalnya pada hotel, industry, dll, yaitu sistem udara penuh (*all air system*), sistem air udara (*water to air system*), sistem air penuh (*all water system*). Udara dalam ruang terdiri dari campuran beberapa jenis gas dan uap air. Udara kering terdiri dari Nitrogen 78%, Oksigen 21%, Karbondioksida 1% dan gas-gas kecil lainnya seperti Hidrogen, Helium, Neon, Argon. Tinggi temperatur rata-rata Indonesia sepanjang tahun sebesar 32 samai 39° Celcius dan temperatur tubuh yang ideal berkisar 36-37° Celcius. Kelembaban udara (*humidity*) merupakan prosentase kandungan uap air dari udara yang dingin. Kondisi udara yang sejuk dan nyaman pada tingkat kelembaban 50-60%, sedangkan kecepatan udara yang ideal adalah 15-20 FPM.<sup>41</sup>

Pertimbangan penting untuk setiap restoran adalah pemanasan (*heating*) dan pendinginan (*cooling*). Dapur restoran mengeluarkan

---

<sup>40</sup> Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta : Djambatan. Hal: 275-279

<sup>41</sup> Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta : Djambatan. Hal: 279

banyak panas, bau, dan asap. Pastikan restoran memiliki ventilasi yang baik dengan kap dan kipas yang tepat. Pendingin udara yang tepat juga penting untuk setiap desain restoran. Pemasangan AC untuk membuat pelanggan nyaman ketika makan di musim panas, atau membuat bukaan yang lebar untuk menghemat penggunaan listrik.<sup>42</sup>

### c. Akustik

Sistem akustik adalah salah satu unsur yang penting dan perlu diperhatikan dalam perancangan interior setiap *club* sangat membutuhkan penanganan pada area-area pementasan *indoor* karena suara pada ruangan-ruangan tersebut merupakan faktor kenyamanan bagi pengguna saat menyaksikan pementasan. Kesalahan yang terjadi saat penanganan sistem akustik ini akan menimbulkan bising yang sangat mengganggu di dalam ruangan. Namun hal-hal tersebut dapat dikendalikan dengan beberapa cara seperti berikut<sup>43</sup> :

- 1) Mengisolasi suara pada sumbernya.
- 2) Mengatur denah bangunan, sedemikian rupa sehingga daerah yang dapat menimbulkan suara bising diletakkan sejauh mungkin dari daerah yang tenang dan menghilangkan kemungkinan rambatan suaranya melalui udara/ struktur bangunan, di mana suara bising dapat bergerak dari sumbernya dalam ruang.

---

<sup>42</sup> <https://www.thebalancesmb.com/restaurant-design-2888629>. *Restaurant Design and Interior Layout*. Oleh Lorri Mealey. 25 maret 2018. Diakses 14 januari 2019

<sup>43</sup> Francis D.K Ching, 1996, 308. tanggal 03 Mei 2018, 16.52.



3) Penggunaan bahan penyerap bunyi dapat diterapkan pada ruang dan unsur pengisi ruang, seperti : gypsum board, kayu, karpet dan parket.

Pada ruang interior ada beberapa ruang yang memerlukan penanganan akustik khusus, yaitu pada ruang pertunjukan dan ruang rapat. Penanganan sistem akustik yang dilakukan pada ruang pertunjukan adalah dengan memasang *ceiling* berbahan kayu yang berguna untuk memantulkan bunyi. Sedangkan pada lantai menggunakan material karpet yang dapat menyerap bunyi. Dinding ruang pertunjukan menggunakan material berbahan *acoustical board* yang memiliki pori-pori yang berguna untuk penyerapan bunyi. Usaha-usaha tersebut dilakukan agar bunyi yang keluar dari sumbernya dapat disampaikan kepada penonton dengan rata.

Ruangan lain yang membutuhkan penanganan akustik adalah ruang rapat. Di dalam ruang rapat sering kali terdengar suara kaki ataupun meja yang berisik saat digeser. Suara tersebut sangatlah mengganggu saat rapat sedang berlangsung. Usaha yang dilakukan untuk mengantisipasi hal tersebut adalah dengan pemasangan karpet pada lantai.

Sistem akustik bukan tidak hanya meliputi terjadinya gema dan gaung, namun juga tata suara. Suara dari bagian informasi dan juga suara-suara musik akan dibutuhkan untuk didengar dari semua ruangan.

Oleh karena itu, pada ceiling lobby, vip dan club dipasang *speaker built in* pada *ceiling* agar suara dapat menyebar keseluruh ruangan dengan waktu yang sama.

#### **d. Sistem keamanan**

##### **1) Faktor Keamanan**

Selain faktor kebakaran yang mungkin terjadi adalah adanya tindak kriminal di suatu ruangan seperti perampokan dan pencurian, untuk mengantisipasi hal tersebut suatu ruang harus terpasang CCTV di sudut tertentu agar semua tindak kriminal dapat terekam didalam CCTV yang nantinya dapat dilaporkan kepada pihak yang berwajib. Dalam Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta ini menggunakan CCTV jenis *PTZ Camera*.

##### **2) Faktor Kebakaran**

Kebakaran mungkin saja terjadi dalam suatu ruangan ketika adanya unsur api yang tidak sengaja membakar salah satu benda yang akhirnya api dapat membesar atau terjadinya hubungan arus pendek listrik yang dapat menimbulkan kebakaran. Pada Perancangan Interior Omah Blues di Surakarta akan menggunakan *smoke detector*, *sprinkler*, dan APAR pada seluruh ruangan agar dapat mengantisipasi terjadinya kebakaran.

#### **e. Keselamatan**

Hal utama yang menjadi pertimbangan dan pemilihan desain maupun elemen desain adalah faktor keselamatan. Pertimbangan penempatan ruang dengan pengelompokkan fungsi sejenis dan arah masuk maupun keluar ruangan

harus jelas. Dalam mendukung sistem tersebut, maka perlu adanya perhatian yang detail, misalnya seperti bukaan pintu akan dibuat dua arah, rambu penunjuk, dan alarm tanda bahaya.

## **B. Tinjauan Data Lapangan**

### **1. Data Lapangan**

Acuan data lapangan sangat diperlukan untuk menyelesaikan Perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta dengan memilih objek yang sudah ada dan mendekati dengan perancangan yang akan dikerjakan, maka penulis mendapatkan gambaran tentang objek yang akan dikerjakan. Pemilihan *Southgate* sebagai data lapangan dikarenakan fasilitas yang ada didalam *Southgate* hampir serupa dengan Perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta.

### **2. Profil Southgate**

*Southgate* pertama kali berdiri pada tanggal 10 Oktober 2014. *Southgate* ini adalah sebuah perusahaan yang mempunyai bidang usaha yaitu *Club & A&M.Co* dengan konsep yang memadukan antara *Industrial Classic*, dimana *Industrial* tersebut merupakan perwakilan dari bangunan perusahaan ini sendiri dan beberapa *equipment* yang terdapat di *showroom* maupun di *Club*, sedangkan *Classic* diwakili dari furniture yang terdapat di *Club*. Segmentasi baik *Bar & Club* mempunyai segmen untuk konsumen menengah keatas.



**Gambar 2.30** Logo Southgate  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2019)

**Lokasi**

Jl. Abdul Rahman Saleh No.1, Setabelan, Kec. Banjarsari, Kota  
Surakarta, Jawa Tengah 57139

**Operasional**

a. Jam operasional :Jam 22.00 – 02.00

Jam 22.00 – 03.00

b. Target market : Dewasa

c. Tiket Masuk : Rp.50.000.-

d. Sistem Pelayanan : *Waiter to table* (pramusaji melayani  
pengunjung mulai dari pencatatan menu hingga mengantarkan

bon pembayaran kepada pengunjung mulai dari pencatatan men hingga mengantarkan bon pembayaran kepada pengunjung)

## **Elemen Pembentuk Ruang**

### **a) Dinding**

Pada dasarnya dinding keseluruhan memakai bata ekspos yang di cat berwarna putih, namun bila diperhatikan pada bagian tekstur bata ekspos yang telah difinishing tersebut terlihat dibuat seperti kerusakan-kerusakan kecil yang disengaja seperti diampelas, namun hal itulah yang menambah estetikanya lebih *chic*. Selain batu bata ekspos yang digunakan, bangunan ini juga memakai material kaca yang memberikan kesan *green design* dan sejuk karena kaca dibuat tidak hanya menutupi lapian dinding tapi dibuat fungsi menyerupai jendela, jendela inilah yang memberikan penghawaan alami dari luar dan pencahayaan buatan pada siang hari sehingga dapat menghemat energi.

Pada *Southgate* designnya dindingnya tidak jauh beda dengan *A & M.Co* karna pada dasarnya bangunan ini menjadi satu kesatuan, namun yang membedakannya adalah, ketika kita masuk didalam *A&M.Co* kita akan melihat *showroom* dan *cafe* yang *cozy* dan nyaman untuk bersantai, sedangkan ketika kita melihat pada area *Southgate* akan terkesan seolah-olah kita berada *Klassik Club*, karna sebagian besar ruangan ini memakai batu bata ekspos dan kaca.





**Gambar 2.31 Bar Southgate**  
*(Sumber : Dokumen penulis, 2019)*



**Gambar 2.32 Dinding Southgate**  
*Furniture (SumberDokumen penulis, 2019)*



### **b) Lantai**

Pada lantai menggunakan *granit* yang membuat ruangan berbeda tanpa adanya batasan dan dapat membuat pengunjung merasakan ruangan yang terkesan luas dan menjadi bagian dari strategi desain. Dan penggunaan *granit* adalah material dingin yang dapat mengatur suhu udara agar tetap dingin.



**Gambar 2.33** Lantai Southgate  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2019)

### **c) Ceiling**

Pada ceiling menggunakan kayu dengan finishing pernis yang tersusun horizontal dan vertikal yang dibiarkan terekspos, bangunan yang tinggi dari lantai ke ceiling juga menambah rasa sejuk dan *cozy*.



**Gambar 2.34** *Ceiling Southgate*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2019)

**d) Pencahayaan**

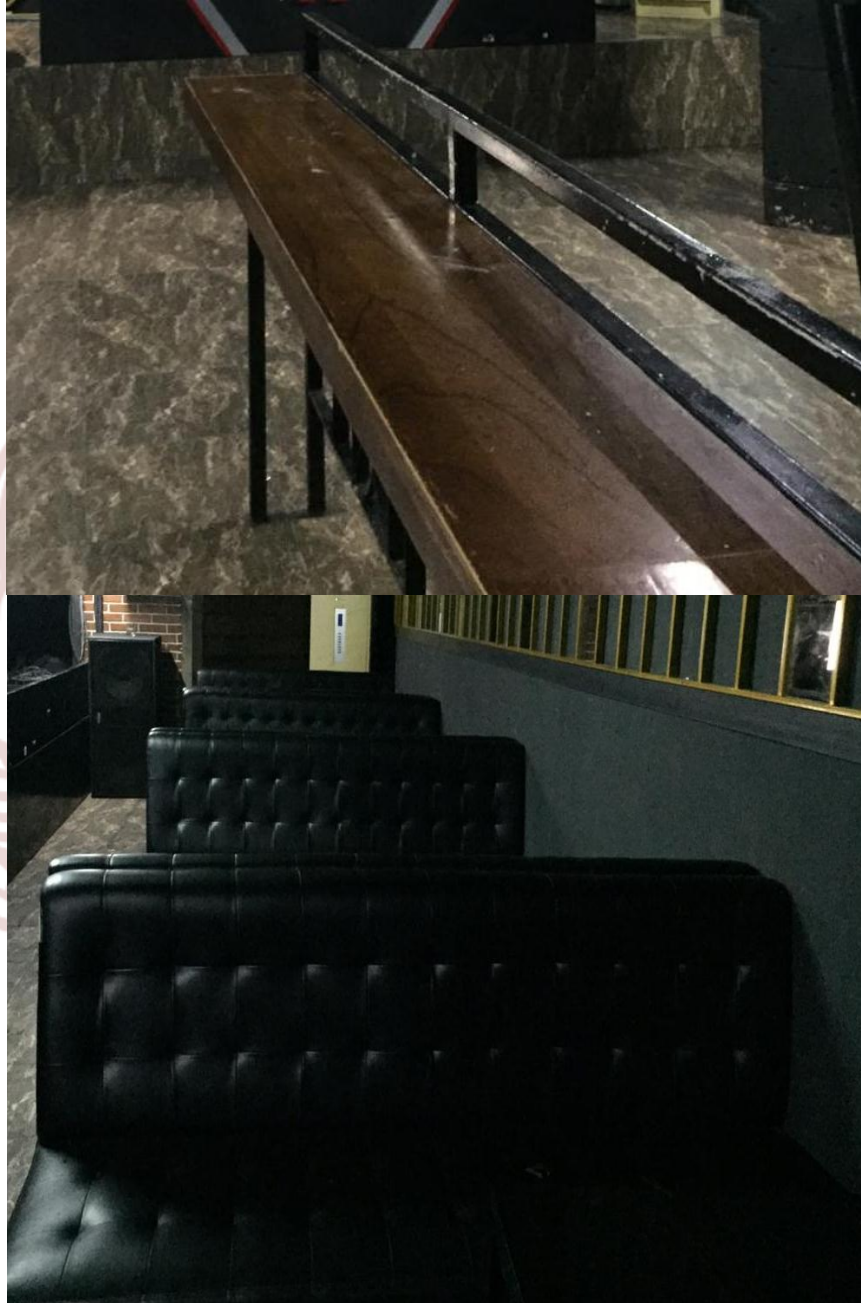
Pada interior *Southgate* ini menggunakan pencahayaan buatan, buatan disini dibuat dengan pemasangan lampu gantung *fluorescent* dan spotlight pada semua area.

**e) Penghawaan**

Menggunakan penghawaan buatan, banyaknya AC dan hanya dengan penggunaan Exhaust yang setidaknya dapat mengeluarkan udara kotor dari dalam dirasa sangat tepat, karena tidak ada penghawaan alami di ruangan ini.

**f) Furniture**

Tempat duduk di sediakan dalam berbagai macam pilihan dengan *style* yang berbeda-beda, salah satunya ada yang didesain dengan gaya *clasic* dan ada juga yang dudukan dibuat dari kayu untuk meja.



**Gambar 2.35** Furniture Southgate  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2019)

#### **g) Sistem Keamanan**

##### **1) Keamanan kriminal :**

Jika malam hari ada pintu besi, dan pada beberapa titik area menggunakan sistem sekuriti, yaitu : CCTV ( *Closed Circuit Television* ) dan *Heavy duty door contact* (sensor yang dipasang pada pintu). Sistem keamanan pada *Southgate* dirasa sudah memenuhi standart sistem keamanan yang baik.

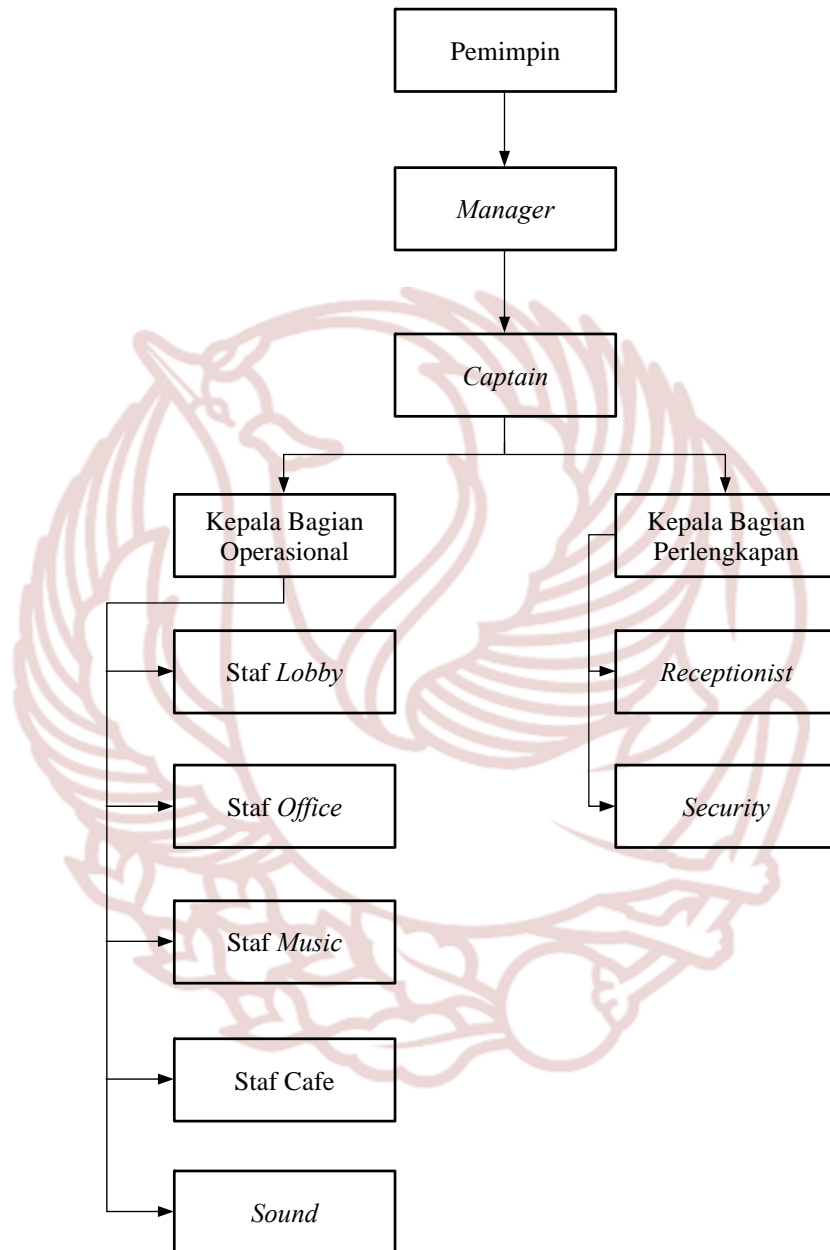
##### **2) Keamanan kebakaran :**

Sistem kebakaran pada *Southgate* ini sendiri menggunakan pemadam api semprot (*Fire estinguisher* dan *Hidrant Kebakaran*).

#### **h) Tema dan Gaya**

*Southgate* dengan konsep yang memadukan antara *Industrial* dan *Classic*, dimana *Industrial* tersebut merupakan perwakilan dari bangunan perusahaan ini sendiri dan beberapa *equipment* yang terdapat di *Club*, sedangkan *Classic* diwakili dari *furniture* yang terdapat di *Club* itu sendiri.

**i) Struktur Organisasi Southgate**



**Gambar 2.36** Struktur Organisasi Southgate  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2019)

## BAB III

### TRANSFORMASI DESAIN

#### A. Pengertian Objek Garap

Hal paling mendasar yang perlu diketahui adalah maksud dari judul yang diangkat, maka akan dijelaskan tiap kata berdasarkan beberapa sumber.

##### 1. Perancangan

Suatu proses yang panjang serta tidak mudah dan lancar. Proses tersebut dimulai dari gagasan sampai terwujudnya gagasan menjadi tujuan awal. Dari sebuah titik awal (biasanya berupa loncatan ide), proses perancangan bergerak menuju perumusan ide (di masa depan) yang berupa desain.<sup>44</sup>

##### 2. Interior

Karya seni yang mengungkapkan dengan jelas dan tepat dari satu masa melalui media ruang.<sup>45</sup>

##### 3. *Rock*

Salah satu *music* yang mempunyai *beat* yang konsisten dan mencolok dan melodi yang menarik.<sup>46</sup>

##### 4. *Music*

- a. Ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan.

---

<sup>44</sup> Endy marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. (Yogyakarta: Andi. 2008). Hal 2

<sup>45</sup> Pamudji Suptandar, *Desain Interior*. (Jakarta: Djambatan, 1999), hal 11.

<sup>46</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Musik\\_rock](https://id.wikipedia.org/wiki/Musik_rock)



- b. Nada atau suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu).<sup>47</sup>

#### 5. *Club*

Night Club adalah suatu restoran yang pada umumnya mulai dibuka menjelang larut malam, menyediakan makan malam bagi tamu-tamu yang ingin santai. Dekorasinya mewah, pelayanannya megah. Band merupakan kelengkapan yang diperlukan. Para tamu dituntut berpakaian resmi dan rapi sehingga menaikkan gengsi<sup>48</sup>.

#### 6. Surakarta

Surakarta, Kota Solo adalah kota kuno yang dibangun Paku Buwana II. Riwayat kota ini tidak bisa lepas dari sejarah Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat yang merupakan penerus Kerajaan Mataram Islam. Surakarta dikenal sebagai salah satu pusat dan inti dari kebudayaan Jawa kuno karena secara tradisional merupakan salah satu pusat politik dan pengembangan tradisi Jawa. Kemakmuran wilayah ini sejak abad ke-19 telah mendorong berkembangnya berbagai literatur berbahasa Jawa, tarian, makanan, pakaian, arsitektur, dan beragam hasil budaya indah lainnya.<sup>49</sup>

#### 7. Gaya Kontemporer

Gaya ini mulai berkembang sekitar awal 1920-an yang dimotori oleh sekumpulan arsitek *Bauhaus School of Design*, Jerman yang

---

<sup>47</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat, 2014, Jakarta: PT Gramedia, hal. 948

<sup>48</sup> Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No.KN.73/PVVI05/MPPT-85 tentang Peraturan usaha Rumah Makan

<sup>49</sup> Diakses melalui <https://asedino.wordpress.com/2016/02/29/mengenal-kota-solo-kota-budaya-bikin-kangen-semua-orang>

merupakan respon terhadap kemajuan teknologi dan berubahnya keadaan social masyarakat akibat perang dunia. Gaya kontemporer juga sering diterjemahkan sebagai istilah arsitektur modern (*Illustrated Dictionary of Architecture, Ernest Burden*).<sup>50</sup> Gaya Kontemporer berarti gaya yang menunjukkan kekinian, sesuatu yang sama dengan kondisi waktu saat ini atau berkembang sesuai jaman sekarang. Ruang bergaya kontemporer memiliki kesan lebih dinamis dan segar, bentuknya bebas, modern, dan unik.<sup>51</sup> Gaya Kontemporer lebih dinamis dikarenakan tidak terikat oleh suatu era.<sup>52</sup>

## **B. Batasan Ruang Lingkup Garap**

Batasan ruang lingkup garap pada Perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta akan di khususkan pada ruang garap seperti :

1. Lobby
2. *Music Performance Area*
3. *Music Studio ( Recording Studio dan Rehearsal Studio )*
4. Music Store
5. Bar

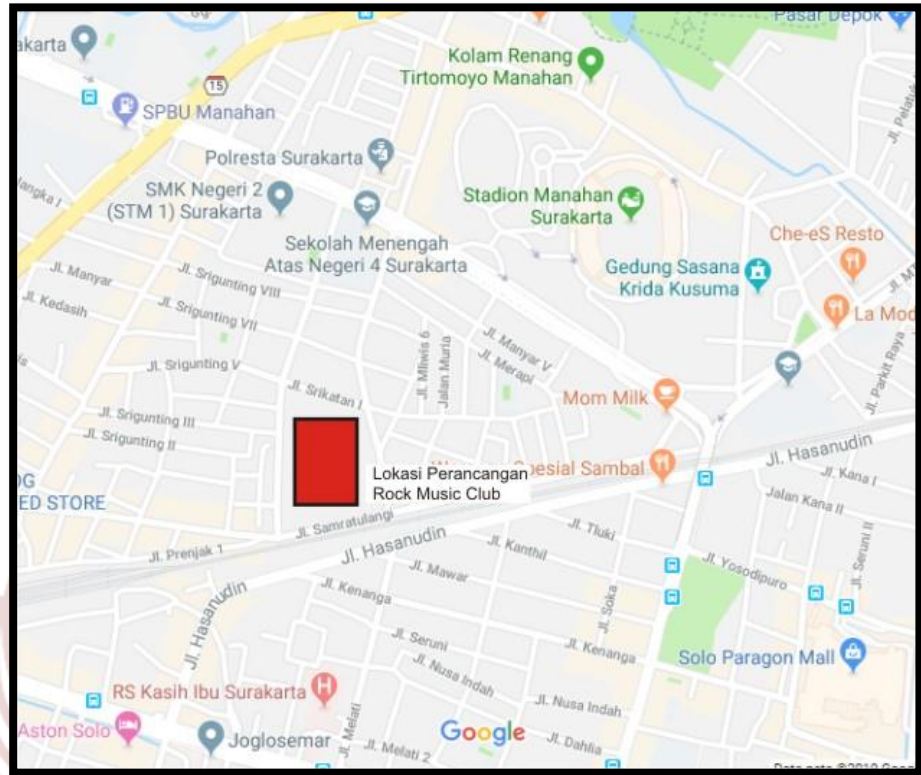
---

<sup>50</sup> <http://www.daudesain.com/Arsitektur?arsitektur-kontemporer.html> diakses pada 15/11/2016 pukul 22:12 WIB

<sup>51</sup> Imelda Akmal, Seri Rumah Ide: Cermin Interior, hal 27 diakses <https://books.google.co.id/books?id=DAJ3bVwS0nsC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false> 06/05/2016 pukul 19:16 WIB

<sup>52</sup> <http://www.rumah.com/berita-properti/2016/2/117182/definisi-gaya-kontemporer-pada-ruangan>

### C. Site Plan



**Gambar 3.1** *Site Plan Rock Music Club*  
(Sumber: Googlemaps.com)

Pemilihan lokasi dalam sebuah perancangan sangat penting. Lokasi yang ramai dan mudah dijangkau, strategis, dekat dengan fasilitas umum, dan memiliki jalur sirkulasi kendaraan yang baik menjadi perihal wajib yang terpenuhi. Perancangan Desain Interior *Rock Music Club* diasumsikan berlokasi di Jalan Raya Samratulangi, Manahan, Solo.

Alasan pemilihan lokasi ini yaitu dekat dengan daerah berkumpulnya anak muda, mudah dijangkau baik dari Kota Solo maupun dari kota sekitarnya dengan kendaraan umum maupun pribadi, serta berada di daerah yang jalur transportasi yang relatif lancar

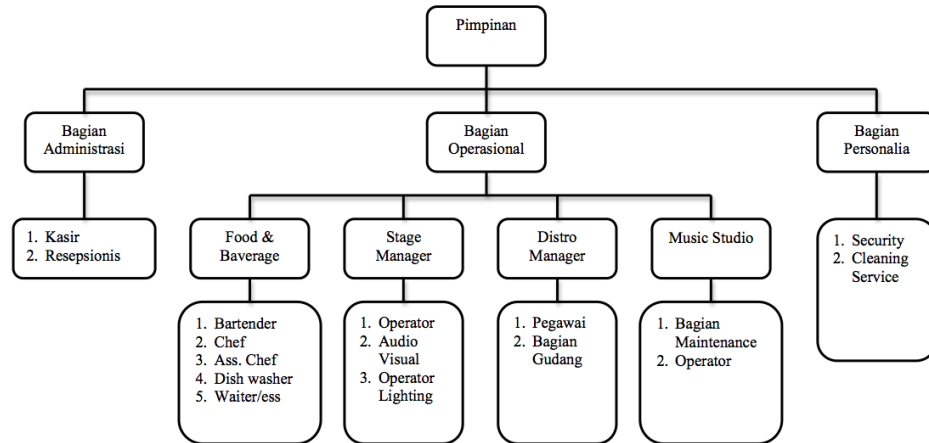
#### **D. Sistem Operasional**

Waktu operasional Perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta yaitu untuk fasilitas studio musik buka hari Senin sampai hari Sabtu pukul 10:00 – 17:00 WIB. Fasilitas Club buka setiap hari dari Senin – hari Minggu pukul 19:00 – 01:00 WIB, sedangkan fasilitas Store buka setiap hari dari Senin – Minggu pukul 10:00 – 17:00 WIB dan *music performance area* berdasarkan perjanjian dengan penyelenggara yang akan menyelenggarakan musiknya, dimana batas maksimal pertunjukan sampai jam 01:00 WIB.

#### **E. Aspek Yuridis Formal**

- a. Perda Kota Surakarta Nomer 1 Tahun 2012 tentang RTRW Kota Surakarta Tahun 2011 - 2031.
- b. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2005 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung.
- c. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung.
- d. Peraturan Daerah (PERDA) Kota Surakarta Nomor 5 Tahun 2017.

## F. Struktur Organisasi *Rock Music Club* di Surakarta



**Gamba 3.2** Struktur Organisasi *Rock Music Club*.

Struktur organisasi diatas dapat dideskripsikan dengan detail sebagai berikut:

No.	Jabatan	Tugas danTanggung Jawab
1	Pimpinan Perusahaan	Pemegang kekuasaan tertinggi, pengambil keputusan dan mengatur seluruh operasi kegiatan
2	Bagian Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menangani dan mengawasi hal yang berhubungan dengan keuangan, keluar masuk surat, membuat dan menyimpan berkas</li> <li>- Bertanggung jawab pada Pimpinan Perusahaan</li> </ul>
3	Kasir	Menangani bagian penerimaan pembayaran di Bar, pembelian distro, dan penyewaan studio musik

4	Resepsionis	Bertanggung jawab atas pelayanan pertama kepada pengunjung
5	Purchasing	Menangani seuruh pembelanjaan F&B,Store,Dll
6	Bagian Operasional	Mengelola dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi operasi perusahaan
7	Food & Beverage	Bertanggung jawab terhadap semua aktivitas yang terjadi di kitchen
8	Bartender	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanggung jawab atas kebersihan area bar</li> <li>- Membuat minuman sesuai dengan order dan standard recipe</li> </ul>
9	Chef	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengolah makanan sesuai order</li> <li>- Mengontrol bahan makanan, bumbu-bumbu, dan sayur mayur sesuai kebutuhan operasional</li> <li>- Mengatur makanan dan memberi garnish sesuai standar penampilan makanan</li> </ul>
10	Asistant Chef	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyiapkan bahan baku makan, bumbu, sayur mayur</li> <li>- Membantu chef dalam memasak</li> </ul>
11	Dish Washer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanggung jawab pada kebersihan peralatan memasak, piring dan gelas saji</li> <li>- Bertanggung jawab pada Food &amp; Beverage</li> <li>- Menyediakan peralatan café dan bar</li> </ul>
12	Waiter/ess	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melayani dan mencatat pesanan makanan dan minuman pelanggan</li> <li>- Mengambil dan menyajikan makanan dan minuman</li> </ul>
13	Stage Manager	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanggung jawab pada semua aspek produksi acara dan bertugas di panggung ketika festival musik berlangsung</li> <li>- Merencanakan, mengawasi pembangunan dan juga eksekusi akhir dari pembangunan stage/ panggung</li> </ul>



14	Operator Audio	Mengatur, mengoperasikan, memelihara, dan memperbaiki peralatan yang digunakan untuk meningkatkan acara live seperti mikrofon, perekam video, proyektor, lampu dan suara
15	Operator Lighting	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghidupkan dan mematikan panel lampu</li> <li>- Mengoperasikan master control semua lampu sesuai acara yang ditampilkan</li> <li>- Berkoordinasi dengan operator audio visual</li> <li>- Menjaga keutuhan dan perawatan serta perbaikan peralatan lampu</li> <li>- Melakukan pengecekan kondisi sorotan lampu yang digunakan</li> </ul>
16	Store Manager	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penanggung jawab sekaligus pengelola barang produksi</li> <li>- Memberi tugas kepada pegawai sesuai dengan bidangnya masing-masing</li> </ul>
17	Bagian Gudang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengecek barang yang tersedia</li> <li>- Mengatur segala macam aktivitas gudang</li> </ul>
18	Bagian Maintenance	Merawat dan memeriksa kesiapan alat-alat musik
19	Operator Studio	Menjaga, mengawasi, dan mencatat para penyewa atau pem-booking studio latihan maupun rekaman
20	Bagian Personalia	Mengkoordinasi semua kegiatan manajemen sumber daya manusia dalam perusahaan untuk memaksimalkan penggunaan SDA
22	Security	Menjaga keamanan Mengatasi semua gangguan yang mungkin muncul

21	Cleaning Service	Membersihkan seluruh ruang beserta pengisi ruangnya
22	Office Boy	Melakukan semua pekerjaan di luar pekerjaan seorang karyawan dan staf untuk mendukung pelaksanaan tugas dan pekerjaan.

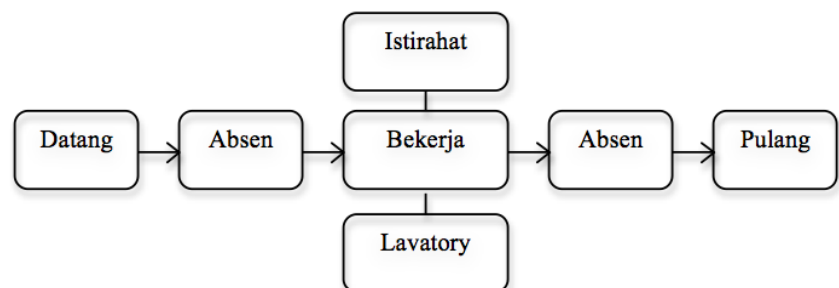
**Tabel 3.1** Tugas dan Tanggung Jawab Pengelola.

### G. Pengguna dan Aktivitas

Adapun pola aktivitas pada perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta yaitu:

#### a. Area Kantor

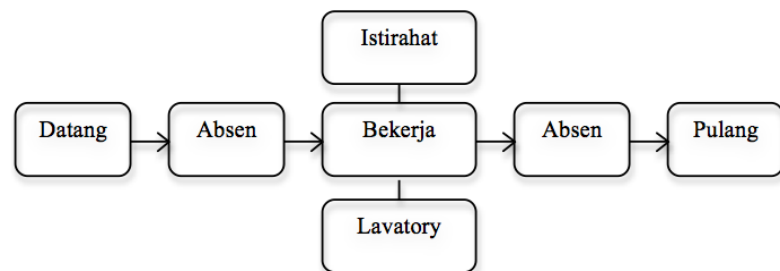
##### 1) Pengelola



**Gambar 3.3** Pola Kegiatan pada Area Kantor

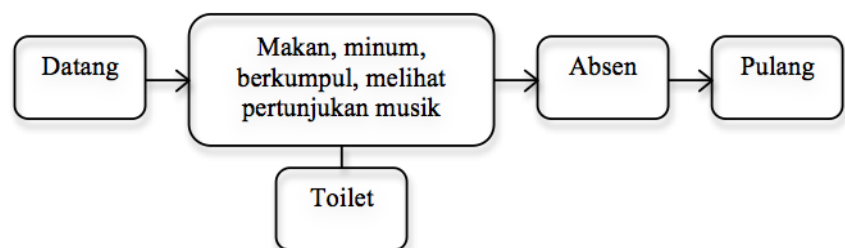
## b. Area Commercial

### 1) Pengelola



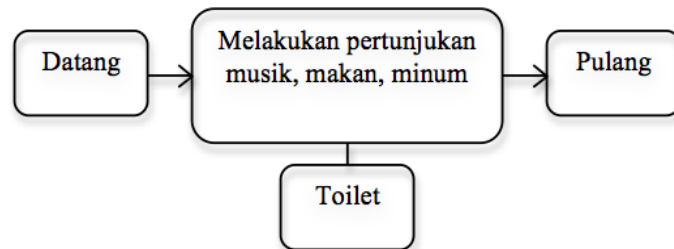
**Gambar 3.4** Pola Kegiatan Pengelola pada Area Cafe

### 2) Pengunjung



**Gambar 3.5** Pola Kegiatan Pengunjung pada Area Cafe

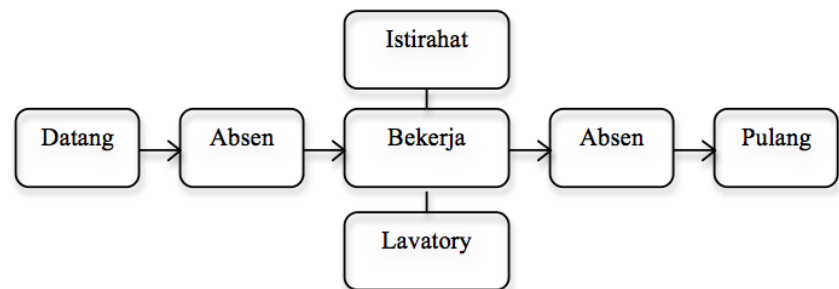
### 3) Pengunjung Khusus



**Gambar 3.6** Pola Kegiatan Pengunjung Khusus pada Area Kantor

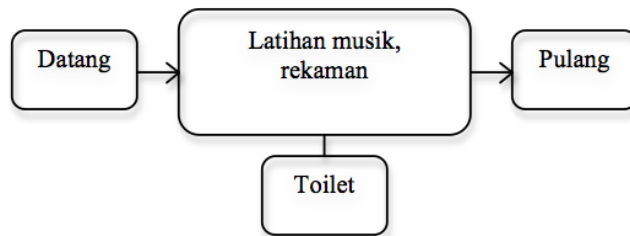
#### c. Area *Music Studio*

##### 1) Pengelola



**Gambar 3.7** Pola Kegiatan Pengelola pada Area *Music Studio*

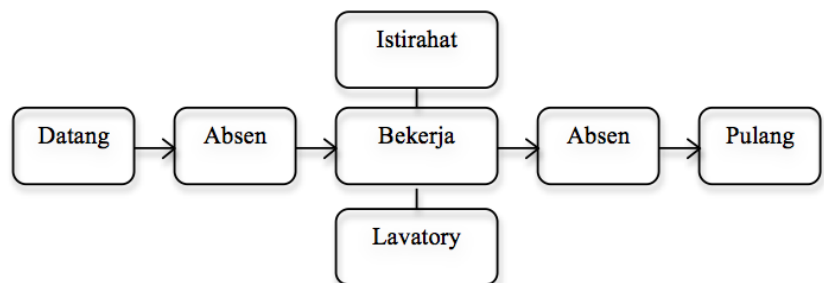
## 2) Pengunjung



**Gambar 3.8** Pola Kegiatan Pengunjung pada Area *Music Studio*

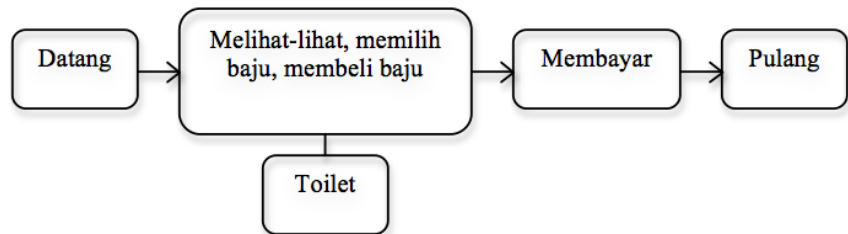
## d. Area Store

### 1) Pengelola



**Gambar 3.9** Pola Kegiatan Pengelola pada Area Store

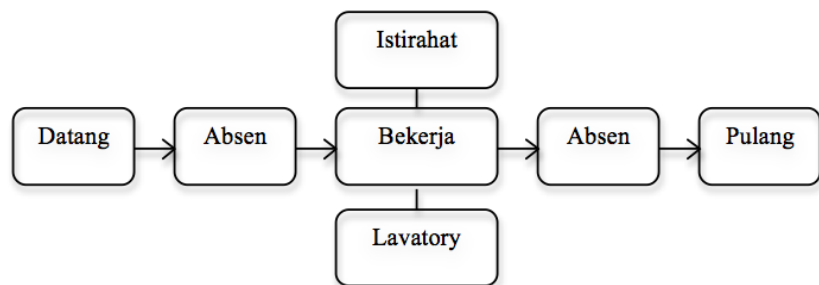
## 2) Pengunjung



**Gambar 3.10** Pola Kegiatan pada Area Store.

## e. Area Pertunjukan

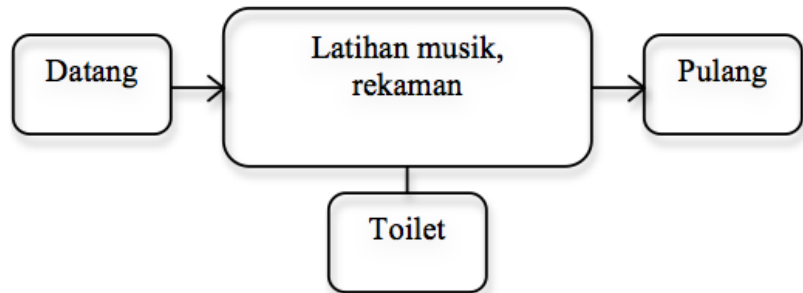
### 1) Pengelola



**Gambar 3.11** Pola Kegiatan Pengelola pada Area Pertunjukan Musik.

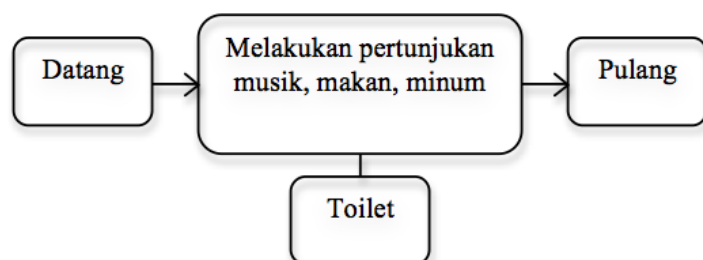


## 2) Pengunjung Recording



**Gambar 3.12** Pola Kegiatan Pengunjung pada Area Pertunjukan Musik.

## 3) Pengunjung Khusus



**Gambar 3.13** Pola Kegiatan Pengunjung Khusus pada Area Pertunjukan Musik

Aktivitas manusia/pengguna, kebutuhan ruang, dan kebutuhan perabot merupakan tiga hal yang harus dianalisa secara lebih mendalam agar tercipta desain yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan sehingga memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas. Francis D. K.Ching menyatakan bahwa Ruang Interior bangunan dirancang sebagai sarana manusia bergerak, beraktivitas, dan beristirahat.<sup>53</sup> Perancangan *Rock Music Club* ini ditujukan untuk berikan apresiasi dan saran bagi para pemusik *Rock* di Solo. Berikut table analisa aktivitas, kebutuhan ruang, dan kebutuhan perabot:

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Perabot
Pimpinan Perusahaan	Bekerja	Office	Meja kerja,Komputer
	Mengatur seluruh operasional kegiatan		Kursi Kerja
	Istirahat/ Makan		
	Rapat	Meeting Room	Meja Kursi

<sup>53</sup> Ching, Francis D.K., *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. 1996 : 58

		Buang air	Lavatory	Kloset
Bagian administrasi		Bekerja	Office	Meja kerja
		Menangani dan mengawasi keuangan		Kursi kerja Komputer
		Istirahat/ Makan		
		Rapat	Meeting Room	Meja Kursi Rapat
		Buang air		Kloset
	Kasir	Menangani aktivitas pembayaran	Store Studio	Meja,Kursi,Komputer, Almari
	Resepsionis	Melayani pengunjung	Club	Meja,Kursi
		Keluar masuk surat	<i>Music</i> Studio	Almari
		Menyimpan berkas	Reception Area	Almari

		Istirahat/ Makan		
		Rapat	Meeting Room	
		Buang air	Lavatory	
		Bekerja	Office	Meja kerja
Bagian Operasional	Food & Beverage	Mengelola dan meningkatkan operasional perusahaan.	Office	Kursi kerja Komputer
		Istirahat/ Makan		
		Rapat	Meeting Room	Washtafel
		Buang air	Lavatory	Kloset
		Bekerja	cafe	Meja kerja
	Bartender	Membuat minuman sesuai order	Bar	Meja Kursi

	Chef	Mengolah, mengontrol, dan mengatur makanan	Kitchen	Kitchen set
	Ass. Chef	Menyiapkan bahan baku makanan dan membantu chef	Dining area	Rak/Almari
	Dish Washer	Membersihkan piring dan gelas saji	Area cuci	Washtafel
	Waiter/ess	Melayani, mencatat, menyajikan pesanan		Meja,Komputer
		Istirahat/ Makan		
	Stage Manager			
		Rapat	Meeting Room	Meja Kursi Rapat
		Buang air	Lavatory	
		Mengurus kebutuhan Panggung	Panggung	
	Operator Audio	Bertanggung jawab untuk kebutuhan	Area pertunjukan	<i>Light Mixer</i>

	Visual	peralatan panggung		
	Operator Lighting	Mengatur kebutuhan lampu	Performance area	
		Istirahat/ Makan		
	Bagian Gudang			
		Rapat	Meeting Room	
		Buang air	Lavatory	
		Mengecek dan mengatur barang		
		Istirahat/ Makan		
	Bagian Maintenance			
		Rapat	Meeting Room	MejaKursi
		Buang air	Lavatory	Kloset
		Merawat dan memeriksa kesiapan alat panggung	Studio latihan	

		maupun Studio		
	Operator Studio	Menjaga, mengawasi, mencatat penyewa studio	Studio rekaman	Sound,Mixer, PeralatanStudio
		Istirahat/ Makan		
		Rapat	Meeting Room	Meja Kursi
		Buang air	Lavatory	Kloset
		Bekerja	Office	Meja kerja
Bagian Personalia	Security	Mengkoordinir kegiatan manajemen SDM	Office	Kursi kerja,Komputer
		Istirahat/ Makan		Komputer
				Rak/ Almari
		Rapat	Meeting Room	Meja Kursi
		Buang air	Lavatory	Kloset



		Menjaga keamanan	Seluruh bagian <i>Club</i>	Meja kerja
	Cleaning Service	Menjaga dan membersihkan seluruh ruang	Seluruh area	Kursi
		Istirahat/ Makan		
		Buang air	Lavatory	Kloset
	Office Boy	Membantu operasional seluruh karyawan Office	Ruang Karyawan	Meja Kursi

**Tabel 3.2** Tabel Analisa Aktivitas

## H. Program Ruang

### 1. Kapasitas dan besaran ruang

Ruang berhubungan erat dengan ukuran manusia, aktivitas yang dilakukan, dan dengan kebutuhan mental. Batas ruang pun berbeda dari satu dengan yang lain, oleh sebab itu agar dapat menghitung besaran ruang, terdapat beberapa pertimbangan diantaranya dilihat dari pengguna, pengisi ruang, dan aktivitas yang dilakukan.

Berikut adalah perhitungan besaran ruang dalam perancangan Interior *Rock Music Club*, standar ukuran manusia menurut Julius Panero<sup>54</sup> adalah 0,6 m<sup>2</sup>, tetapi dalam perancangan ini ditingkatkan menjadi 0,8 m<sup>2</sup>.

Kebutuhan Ruang	Kebutuhan luas	Total
<i>Receptionist hall / cashier</i>	<b>Pengunjung</b>  (Standar ukuran manusia : 0,8 m <sup>2</sup> /orang)  Perkiraan satu rombongan 8 orang  Luas manusia :  8 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 6,4 m <sup>2</sup>  <b>Petugas resepsionis</b>	12,948 m <sup>2</sup>

---

<sup>54</sup> Panero, Julius & Martin Zelnik. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga. Hal 33

	Luas manusia :		
	1 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 0,8 m <sup>2</sup>		
	<b>Furniture</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>
	Meja resepsionis	1	1 x (3m x 0,8m) = 2,4m <sup>2</sup>
	Kursi kerja	1	1 x (0,6m x 0,6m) = 0,36 m <sup>2</sup>
	Luas furniture		2,76 m <sup>2</sup>
	<b>Sirkulasi :</b> (6,4 m <sup>2</sup> + 0,8 m <sup>2</sup> + 2,76 m <sup>2</sup> ) x 30 % = = 9,96 m <sup>2</sup> x 30% = 2,988 m <sup>2</sup> Luas keseluruhan = 9,96 + 2,988 = 12,948 m <sup>2</sup>		
Ruang Makan Lantai 1	<b>Pengunjung</b> Luas Manusia : 104 orang x 0.8 = 83.2 m <sup>2</sup>		198,12 m <sup>2</sup>

<b>Waiter/busboy/dining room manager</b>  8 orang x 0.8 = 6.4 m <sup>2</sup>		
<b>Furniture</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>
<i>Round table</i> (d=90) untuk 4 orang	26	26 x (3.14 x 0.45 x 0.45) = 16,5 m <sup>2</sup>
<i>Kursi</i>	104	104 x (0.6 x 0.6) = 37.4 m <sup>2</sup>
<i>Meja server station</i>	2	2 x (0.9 x 0.4) = 0.72 m <sup>2</sup>
Luas Furniture		54.6m <sup>2</sup>
<b>Sirkulasi</b>  (83,2 + 6,4 + 54.6) x 30%  = 144.2 x 30% = 43,26 m <sup>2</sup>  Luas keseluruhan = 144.2 + 43,26 = 187.26 m <sup>2</sup>		

Ruang Makan Lantai 2	<b>Pengunjung</b>  Luas Manusia :  46 orang x 0,8 = 36,8 m <sup>2</sup>  <b>Waiter</b>  15 orang x 0,8 = 12 m <sup>2</sup>			148,23 m <sup>2</sup>
	<b>Furniture</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>	
	<i>Rectagle table</i> (d=160) untuk 8 orang	4	4 x (3,14 x 0,8 x 0,8) = 18,96 m <sup>2</sup>	
	<i>Rectagle table</i> untuk 4 orang	1	1 x (3,14 x 0,8 x 0,8) = 4.74 m <sup>2</sup>	
	<i>Kursi</i>	16	16 x (0,6 x 0,6 x 0,8 ) = 20,48 m <sup>2</sup>	
	<i>Meja server station</i>	2	2 x (0,9 x 0,4) = 0,72 m <sup>2</sup>	
	Luas Furniture		65,33 m <sup>2</sup>	

	<b>Sirkulasi</b>  $(97,6 + 12 + 65,33) \times 30\%$  $= 114,13 \times 30\% = 34,23 \text{ m}^2$  Luas keseluruhan : $114,13 + 34,23 = 148,23 \text{ m}^2$			
Ruang Private	<b>Pengunjung</b>  <i>Luas Manusia</i>  $12 \text{ orang} \times 0,8 = 9,6 \text{ m}^2$  <b>Waiter</b>  $1 \text{ orang} \times 0,8 = 0,8 \text{ m}^2$			23,94 m <sup>2</sup>
	<b>Furnitur</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>	
	<i>Rectagle table</i> untuk 8 orang	1	$8 \times (3,14 \times 0,8 \times 0,8) = 8,03 \text{ m}^2$	
	<i>Kursi</i>	16	$16 \times (0,6 \times 0,6) = 4,32 \text{ m}^2$	

	Luas Furniture	8,02 m²		
	<p><b>Sirkulasi</b></p> <p>(9,6 + 0,8 + 8,02) x 30%</p> <p>= 18,42 x 30% = 5,526</p> <p>Luas Keseluruhan : 18,42 + 5,526 = 23,94 m²</p>			
Ruang Artist	<p><b>Pengunjung</b></p> <p><i>Luas Manusia :</i></p> <p>16 orang x 0,8 = 12,8 m²</p> <p><b>Crew</b></p> <p>2 orang x 0,8 = 1,6 m²</p>		35,06 m²	
	<b>Furnitur</b>	<b>Jumlah</b>		<b>Luas</b>
	<i>Kursi Bench 1</i>	4		<p>4 x (8,5 m x 1,9 m )</p> <p>= 64,6 m²</p>



	<i>Kursi bench 2</i>	8	8 x (0,67 m x 2,1 m)  =11,25 m²	
	<i>Wardrobe</i>	2	2 x (0,9m x 1,6m) = 2,88 m²	
		2	2 x (0,85m x 0,9m) = 1.53 m²	
	Luas Furniture		86.26 m²	
	<b>Sirkulasi</b>  (12,8 + 1,6 + 86.2) x 30%  =107,89 x 30 % = 30.18  Luas keseluruhan : 107,89 + 30.18 = 138,7 m²  138,7 : 2 ruang = 69 m²			
Bar	<b>Pengunjung</b>  <i>Luas manusia :</i>  10 orang x 0,8 = 8 m²  <b>Bartender</b>			23,88 m²

	2 orang x 0,8 = 1,6 m <sup>2</sup>			
	<b>Furniture</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>	
	<i>Front bar</i>	1	1 x (6 m x 0,65 m) = 3.9 m <sup>2</sup>	
	<i>Rak botol</i>	1	1 x (0,53 m x 2,4m) = 1,27 m <sup>2</sup>	
	<i>Bar stools</i>	10	10 x (0,6 m x 0,6m) = 3.6 m <sup>2</sup>	
	Luas Furniture		8,77 m <sup>2</sup>	
	<b>Sirkulasi</b>  (8+1,6+ 8,77 ) x 30%  =18,37x 30% = 5,511 m <sup>2</sup>  Luas keseluruhan : 18,37 +5,511 = 23,88 m <sup>2</sup>			
Dapur	<b>Head chef &amp; cook helper</b>  Luas manusia :			44,59m <sup>2</sup>

10 orang x 0,8 = 8,0 m <sup>2</sup>		
<b>Furniture</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>
Kitchen set	1	1 x (0,8m x 7m) = 5,6 m <sup>2</sup>
Kitchen set 2	1	1 x (0,8m x 4,7m) = 7,52 m <sup>2</sup>
Kitchen set 3	1	1 x (0,8m x 3,3m) = 2,64 m <sup>2</sup>
Kitchen set 4	1	1 x (0,8m x 2,3m) = 1,84 m <sup>2</sup>
Kitchen set 5	1	1 x (0,8m x 1,9m) = 1,52 m <sup>2</sup>
Kitchen set 6	1	1 x (0,7m x 2,8m) = 1,96 m <sup>2</sup>
Rak ruang penyimpanan makanan	3	3 x (0,6m x 2,9m) = 5,22 m <sup>2</sup>
Luas Furniture		26,3 m <sup>2</sup>

	<b>Sirkulasi</b>  $(8 + 26,3) \times 30\%$  $= 34,3 \times 30\% = 10,29 \text{ m}^2$  Luas keseluruhan : $34,3 + 10,29 = 44,59 \text{ m}^2$			
Ruang kantor	<b>Owner</b>  <i>Luas manusia</i> : $1 \times 0,8 = 0,8 \text{ m}^2$  <b>Manager</b>  <i>Luas manusia</i> : $1 \times 0,8 = 0,8 \text{ m}^2$  <b>Asisten Manager</b>  <i>Luas manusia</i> : $1 \times 0,8 = 0,8 \text{ m}^2$			14.78 m <sup>2</sup>
	<b>Furniture</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>	
	Meja kerja	3	$3 \times (1,2\text{m} \times 0,75\text{m}) = 2,7 \text{ m}^2$	
	Kursi kerja	3	$3 \times (0,6\text{m} \times 0,6\text{m}) = 1,08 \text{ m}^2$	
	Lemari	2	$2 \times (1,5\text{m} \times 0,45\text{m}) = 1,35 \text{ m}^2$	

	Sofa tamu	3	3 x (1,4m x 0,7m) = 2,94 m <sup>2</sup>	
	Meja tamu	1	1 x (1,2m x 0,75m) = 0,9 m <sup>2</sup>	
	Luas Furniture		8,97 m <sup>2</sup>	
	<b>Sirkulasi</b>  (0,8 + 0,8 + 0,8 + 8,97) x 30 %  =11,37 x 30% = 3,41 m <sup>2</sup>  Luas keseluruhan : 11,37 + 3,41 = 14,78 m <sup>2</sup>			
Ruang Karyawan	<b>Karyawan (40 orang)</b>  <i>Luas manusia :</i>  Satu shift 20 orang  Pergantian istirahat dibagi 2 kloter, 10 orang x 0,8 = 8m <sup>2</sup>			19,82 m <sup>2</sup>
	<b>Furniture</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>	
	Loker	3	3 x (4,5m x 0,3m) =	

			4,05m <sup>2</sup>	
	Meja	2	2 x (1m x 1m) = 2 m <sup>2</sup>	
	Kursi stacked	6	6 x (0,4m x 0,5m) = 1,2 m <sup>2</sup>	
	Luas Furniture		7,25 m <sup>2</sup>	
	<b>Sirkulasi</b> $(8 + 7,25) \times 30\%$ $= 15,25 \times 30\% = 4,575 \text{ m}^2$ Luas keseluruhan $4,575 + 15,25 = 19,82 \text{ m}^2$			
Stage	<b>Pemusik</b> <i>Luas manusia : 7 orang x 0,8 = 5,6 m<sup>2</sup></i> <b>Sirkulasi</b> $5,6 \times 30\% = 1,68 \text{ m}^2$ Luas keseluruhan : $5,6 + 1,68 = 7,28 \text{ m}^2$			7,28 m <sup>2</sup>
Toilet	<b>Karyawan</b>			2,53 m <sup>2</sup>

Karyawan	<i>Luas manusia</i> : 2 orang x 0,8 = 0,16 m <sup>2</sup>		
	<b>Furniture</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>
	<i>Closet</i>	2	2 x (0,7m x 0,8m) = 1,12 m <sup>2</sup>
	Wastafel 2 sink	1	1 x (0,45m x 1,5m) = 0,67 m <sup>2</sup>
	Luas furniture		1,79 m <sup>2</sup>
	<b>Sirkulasi</b> $(0,16 + 1,12 + 0,67) \times 30 \%$ $= 1,95 \times 30\% = 0,58 \text{ m}^2$ Luas keseluruhan : $1,95 + 0,58 = 2,53 \text{ m}^2$		
Toilet Pengunjung	<b>Pengunjung</b>  <i>Luas manusia</i> : 5 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 4 m <sup>2</sup>		
	<b>Furniture</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>

8,25 m<sup>2</sup>



	<i>Closet</i>	3	$3 \times (0,7\text{m} \times 0,8\text{m}) = 1.68 \text{ m}^2$	
	<i>Wastafle 2 sink</i>	1	$1 \times (0,45\text{m} \times 1.5\text{m}) = 0.67 \text{ m}^2$	
	Luas furniture		2,35 m <sup>2</sup>	
	<b>Sirkulasi</b>  $(4 + 2,35) \times 30 \%$  $= 6,35 \text{ m}^2 \times 30 \% = 1,9 \text{ m}^2$			
	<b>Pengunjung</b>  <i>Luas manusia</i> : 5 orang $\times$ 0,8 m <sup>2</sup> = 4 m <sup>2</sup>			
	<b>Furniture</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>	8,645 m <sup>2</sup>
	<i>Closet</i>	3	$3 \times (0,7 \text{ m} \times 0,8\text{m}) = 1,68 \text{ m}^2$	
	<i>Wastafle 2 sink</i>	1	$1 \times (0,45\text{m} \times 1.5\text{m}) = 0,67 \text{ m}^2$	
	<i>Urinoir</i>	3	$3 \times (0,34\text{m} \times 0,3\text{m}) =$	

			0,30 m <sup>2</sup>	
	Luas furnitur		2,65 m <sup>2</sup>	
	<b>Sirkulasi</b>  (4 + 2,65 ) x 30 %  = 6,65 m <sup>2</sup> x 30 % = 1,995 m <sup>2</sup>  Luas keseluruhan : 6,65 +1,995 = 8,645 m <sup>2</sup>			
Gudang alat kebersihan	<b>Busboy/waiter/Office Boy</b>  Luas manusia 1 orang x 0,8 = 0,8 m <sup>2</sup>			2,015 m <sup>2</sup>
	<b>Furniture</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas</b>	
	<i>Meja</i>	1	1x (1m x0.75m)=0.75 m <sup>2</sup>	
	Luas furniture		0,75 m <sup>2</sup>	
	<b>Sirkulasi</b>			


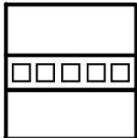
	$(0,8 + 0,75) \times 30 \%$  $= 1,55 \text{ m}^2 \times 30 \% = 0,465 \text{ m}^2$  Luas keseluruhan : $1,55 + 0,465 = 2,015 \text{ m}^2$	
--	---	--

**Tabel 3.3** Tabel Program Ruang



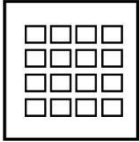


## 2. Organisasi Ruang

Organisasi ruang yang baik akan memudahkan aktivitas di dalam ruang, berkaitan hal ini tiap ruang memiliki fungsi masing – masing dan mempunyai hubungan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Agar sesuai antara aktivitas dan hubungan ruang, maka dalam sebuah perancangan haruslah merumuskan organisasi ruang dengan benar. Ada beberapa jenis organisasi ruang yang penentunya tergantung pada tuntutan program bangunan, dengan memperlihatkan factor-faktor pengelompokan fungsi ruang, hirarki ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan. Bentuk organisasi ruang tersebut yakni:<sup>55</sup>

<b>Terpusat</b> 	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya.</li><li>- Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran, dan fungsi sama dengan ruang lain.</li><li>- Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran maupun fungsi.</li></ul>
<b>Linear</b> 	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sebuah sueken linier ruang-ruang yang berulang.</li><li>- Merupakan deretan ruang-ruang, masing-masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang.</li><li>- Masing- masing ruang dihubungkan secara langsung.</li><li>- Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.</li></ul>

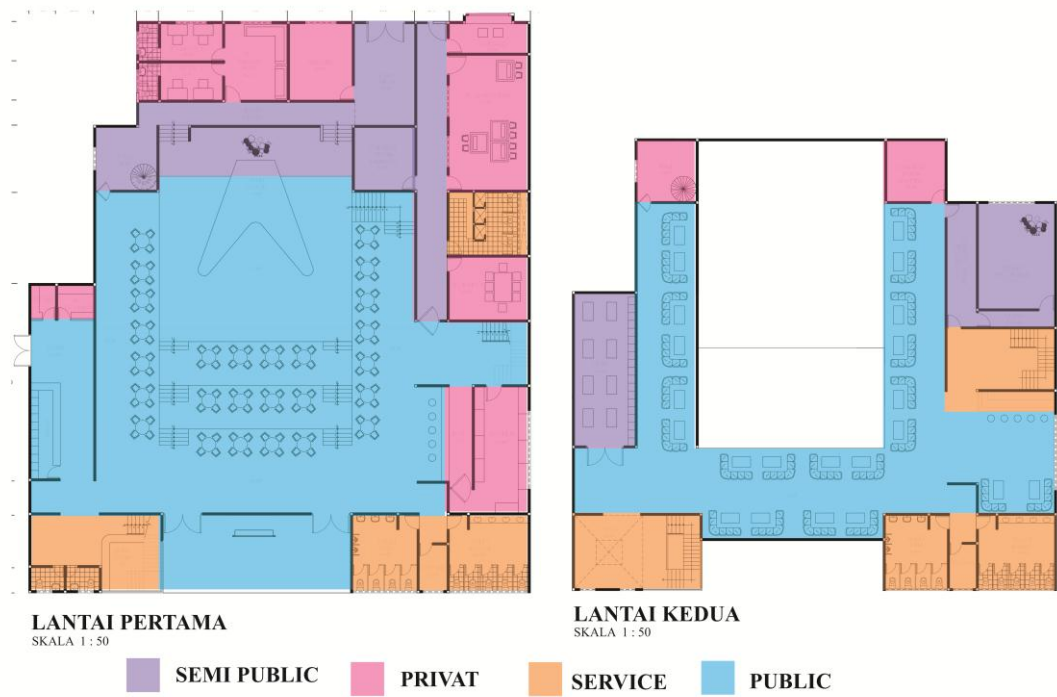
<sup>55</sup> Pamudji Suptandar, 1999, 112

<p><b>Radial</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kombinasi dari organisasi terpusat dan linier.</li> <li>- Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial ke luar.</li> <li>- Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.</li> </ul>
<p><b>Kelompok</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi.</li> <li>- Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.</li> </ul>
<p><b>Grid</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan 3 pola grid.</li> <li>- Organisasi ruang membantuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.</li> </ul>

**Tabel 3.4 Organisasi Ruang**

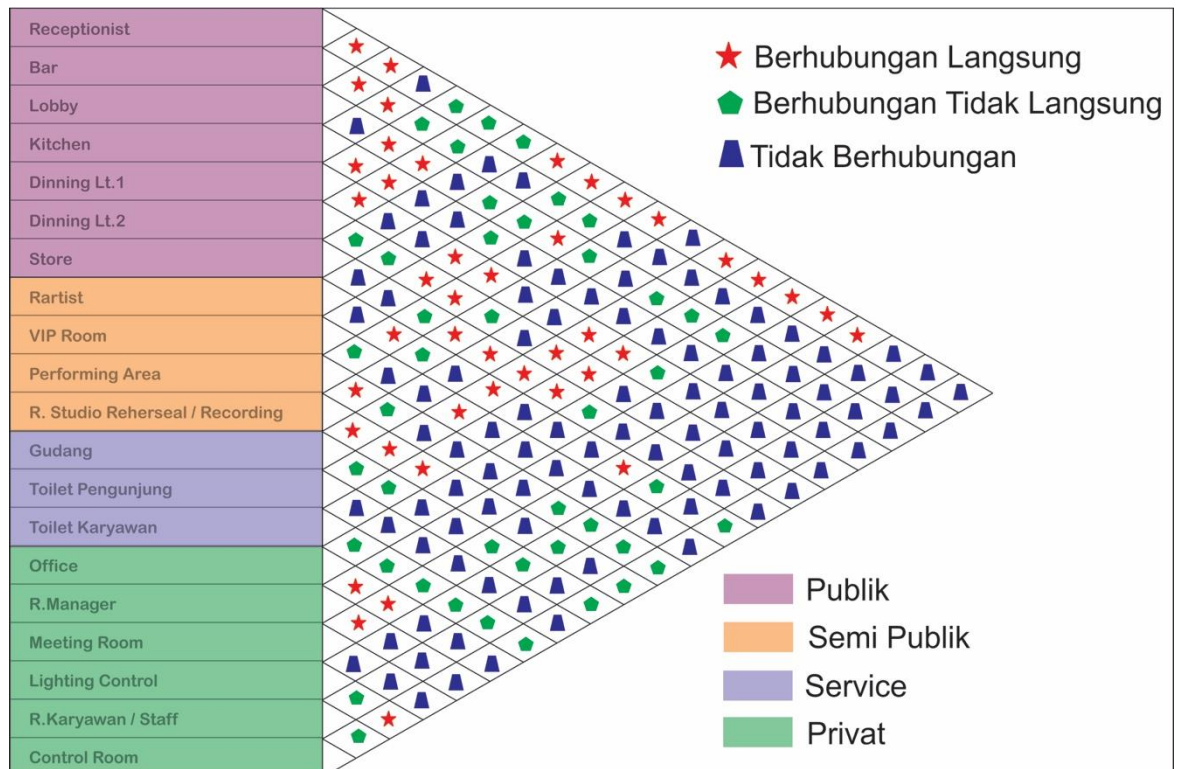
Dari literatur bentuk organisasi ruang di atas, Perancangan Interior Rock Music Club di Surakarta lebih tepat menggunakan organisasi ruang secara kelompok.

Organisasi kelompok dipilih karena pada organisasi ini menyatukan berbagai sub kelompok yang berbeda maupun sama. Sistem organisasi kelompok dapat memudahkan jalur sirkulasi dan memperjelas letak area kepada pengunjung berdasarkan fungsi suatu ruang. Hubungan antar ruang tersebut dapat dilihat pada bagan antar ruang dibawah ini:



**Gambar 3.14** Zoning Grouping *Rock Music Club*..

### 3. Hubungan Antar Ruang



**Gambar 3.15** Hubungan Antar Ruang *Rock Music Club*.

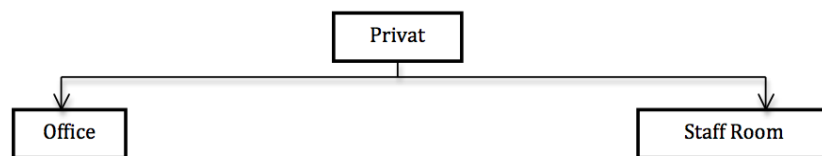
### 4. Grouping dan Zoning

Grouping dan zoning merupakan pengelompokkan ruang daam aktivitas yang telah ditentukan. Ruang-ruang pada *Rock Music Club* dikategorikan dalam 4 sifat ruang yang berbeda. Sifat ruang dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, diantaranya:<sup>56</sup>

<sup>56</sup> Pamudji Suptandar

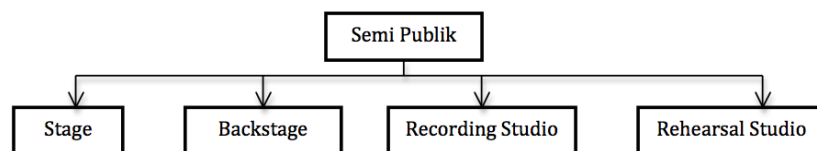


a. Ruang Privat adalah pengelompokan ruang yang menuntut tingkat privasi atau dapat dimasuki oleh tertentu saja dan tidak langsung berhubungan dengan public. Pengelompokan yang termasuk privat yaitu: ruang kantor meliputi ruang pimpinan, sekretaris, administrasi, staff, ruang istirahat dan ruang dokumen.



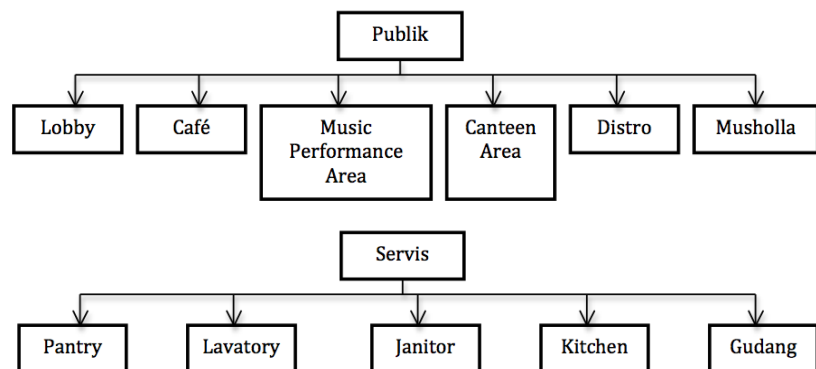
**Gambar 3. 16** Area privat

b. Ruang Semi Publik adalah ruang turunan dari ruang privat. Hal ini sifatnya lebih sedikit kearah umum serta memiliki akses yang lebih sedikit longgar. Untuk pengelompokan ruang yang aktivitas didalamnya tidak langsung berhubungan dengan public.



**Gambar 3.17** Area semi publik

c. Ruang Publik



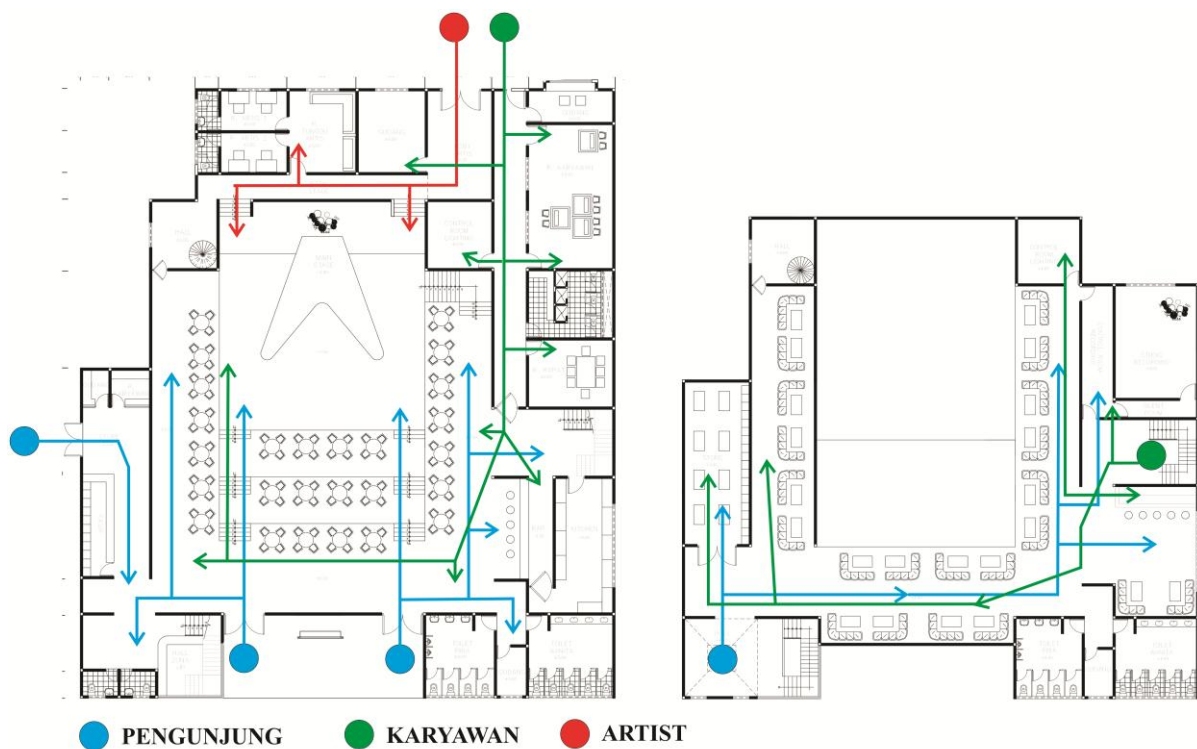
**Gambar 3.18** Area servis

Ruang *public* adalah ruang yang bisa diakses dengan relative mudah bagi semua orang atau untuk kalangan umum (pengunjung dan pengelola). Untuk pengelompokan ruang atau area secara langsung berhubungan dengan public.

- d. Ruang *Service* adalah pengelompokan ruang yang mengacu pada aktivitasnya meliputi pelayanan public dan pemeliharaan intern.
- e. *Circulation Area* ruang yang difungsikan untuk sirkulasi manusia dalam melakukan aktivitasnya. Yaitu area sirkulasi atau jalan dan tangga.

## 5. Sirkulasi

Sirkulasi berfungsi untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi di dalam ruang. Sirkulasi memberi berkesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang.<sup>57</sup> Sirkulasi ruang *Rock Music Club* adalah sebagai berikut :



**Gambar 3.19** Sirkulasi Keseluruhan *Rock Music Club*

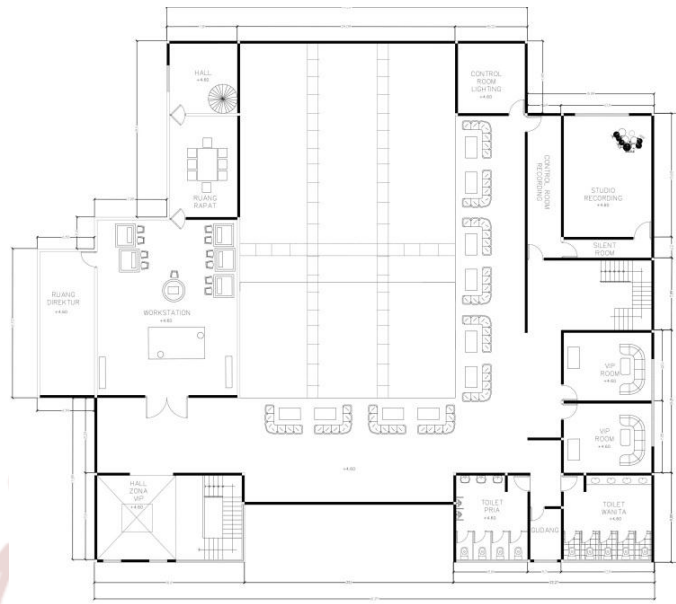
<sup>57</sup> Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta : Djembatan. Hal: 114

## 6. Layout

*Layout* furnitur atau peletakan furnitur telah ditata sebisa mungkin dengan sistematis sesuai dengan pola kerja atau urutan pekerjaan untuk mempermudah penggunaannya agar efektif dan efisien. Berikut adalah rencana *layout* awal *Rock Music Club* :

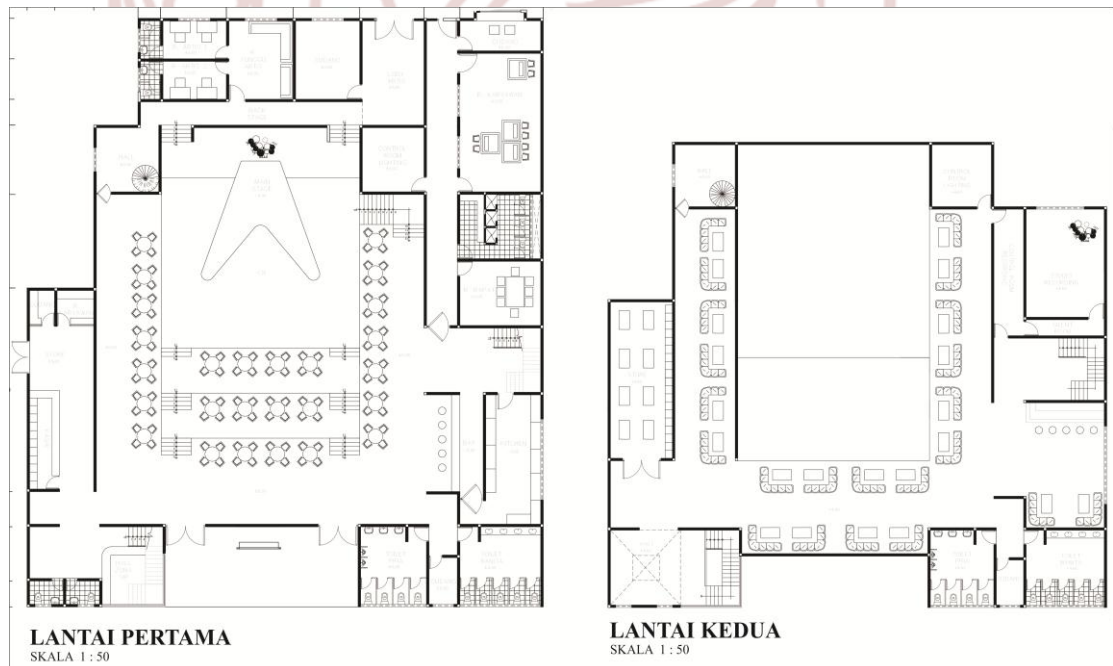


**Gambar 3.20** Layout Awal Lantai Pertama *Rock Music Club*



## LANTAI KEDUA

**Gambar 3.21** Layout Awal Lantai Kedua *Rock Music Club*



**Gambar 3.21** Layout Akhir *Rock Music Club*.

## **I. Konsep Gaya Interior**

Gaya merupakan suatu bentuk permasalahan, kemudian bentuk gaya desain secara teknis dapat dikembangkan berdasarkan gaya yang pernah ada (*historical approach*), landasan penciptaan desain Perancangan *Rock Music Cub* di Surakarta berdasarkan *historical approach* yang akan dikembangkan dan dipadukan dengan unsur yang identic dengan music rock yaitu gitar Flying V. Berdasarkan penjelasan pada literature pendekatan gaya Kontemporer termasuk gaya zaman (*period style*), maka dari itu perlu diketahui sejarah Kontemporer secara umum. Begitu juga pengertian Gitar Flying V sebagai elemen pengisi ruang .

*Rock Music Club* terletak di Surakarta yang notabene adalah pusat dari kebudayaan Jawa, yang kedepannya akan menjadi salah satu ikon yang ada di Kota Surakarta. Kontemporer yang berarti gaya yang selalu mengikuti perubahan jaman atau perubahan waktu pada desainnya, untuk memberikan karakter *Rock* akan diambil ikon yang erat dengan music rock yang akan diaplikasikan pada unsur dekoratif interior yang akan dirancang. Gitar Flying V dipilih berdasarkan pada bentuk yang bersifat geometris yang juga merupakan ciri-ciri pada *music rock*.

### **1. Gaya Kontemporer**

Gaya atau style dalam Arsitektur maupun Interior merujuk pada bagaimana metode sebuah bangunan itu dibangun, karakteristik sebuah bangunan yang membuat bangunan tersebut patut diperhatikan, termasuk

didalamnya elemen seperti bentuk, material, karakter suatu daerah, dan metode konstruksi.

Manusia berkembang seiring berjalannya waktu dan gaya pun demikian, berubah seiringnya waktu. Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi yang sangat pesat dari waktu ke waktu memicu perubahan gaya semakin cepat. Teknologi memungkinkan munculnya ide-ide baru dan menemukan gaya-gaya baru dalam Arsitektur khususnya Interior<sup>58</sup>.

Gaya ini mulai berkembang sekitar awal 1920-an yang dimotori oleh sekumpulan arsitek Bauhaus School of Design, Jerman yang merupakan respon terhadap kemajuan teknologi dan perubahan sosial masyarakat akibat perang dunia. Gaya kontemporer untuk sebuah seni bangunan berkembang pesat pada tahun 1940-1980an. Kata kontemporer sendiri bisa diartikan sebagai sesuatu yang serba *uptodate*, ditandai dengan perubahan desain yang selalu berusaha menyesuaikan dengan waktu dan eranya. Perubahan desain itu diringi oleh perubahan bentuk, tampilan, jenis material, proses pengolahan, dan teknologi yang di pakai.

<sup>59</sup> Arsitektur kontemporer menyajikan konsep dan gaya kekininan.

Biasanya desain arsitektur lebih kompleks, inovatif, variatif dan fleksibel.

---

<sup>58</sup> Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, *Modernisme Sebuah Tinjauan Historis Desain Modern*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999)

<sup>59</sup> Lufiansyah, *Pengembangan Hotel Savoy Homann Bidakara Bandung*, Jurnal Tugas Akhir Universitas Gunadarma, 2008, hlm. 9, diakses dari [http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/civil-engineering/2008/Artikel\\_20303029.pdf](http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/civil-engineering/2008/Artikel_20303029.pdf)



Beberapa Arsitek yang terkenal yang termasuk dalam gaya ini adalah Frank Gehry, dengan karyanya Museum Guggenheim di Bilbao, Jean Nouvel dengan karyanya Museum Quai Branly di Paris dan masih banyak lagi. Di Indonesia arsitektur kontemporer lebih banyak di pengaruhi oleh arsitek seperti Mies Van de Rohe, Le Corbusier dan Charles Eames, pengaruh ini terjadi karena sebagian besar karya mereka ini masuk dalam konteks negara tropis, dan cocok dengan iklim di Indonesia kekinian.

Ciri-ciri yang mendasar pada gaya kontemporer terlihat pada konsep ruang yang terkesan terbuka atau *open plan*, harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar, memiliki fasad yang terbuka. Arsitektur ini dikenali lewat karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan bentuk geometris yang simple dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih. Penggunaan jendela besar, serta kombinasi bentuk yang unik dan aneh. Banyak menggunakan material alam. Detail detail bergaris lurus. Kenyamanan dan awat tahan lama merupakan nilai penting dalam bangunan kontemporer. Selain itu, dalam hal interior desain kontemporer banyak berpadu dengan tata cahaya untuk menghasilkan kesan ruang yang selalu segar, sebisa mungkin selalu selaras dengan perkembangan desain kekinian.

Perlu diingat bahwa desain bergaya kontemporer yang kita definisikan sekarang secara perlahan akan berubah pada beberapa tahun kedepan tergantung dari perkembangan cara pandang masyarakat terhadap

sebuah desain interior. Inilah esensi dari desain kontemporer yang berusaha mengikuti perkembangan jaman dan tetap tampil *uptodate* dalam berbagai ragam desainnya.

<sup>60</sup>Desain interior bergaya kontemporer sudah menjadi gaya favorit banyak orang untuk huniannya. Desainnya yang elegan, sederhana, dan tampilannya yang *uptodate* berhasil memikat banyak orang untuk diaplikasikan pada hunian mereka. Berikut adalah beberapa langkah-langkah yang dapat dijadikan acuan untuk mendapatkan desain interior bergaya kontemporer :



---

<sup>60</sup> Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, *Modernisme Sebuah Tinjauan Historis Desain Modern*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999) hal. 108

## 1. Membawa masuk cahaya alami dalam ruangan



**Gambar 3.22** Konsep Gaya Kontemporer

(Sumber: [http://www.naseemalhawa.com/gallery.php#prettyPhoto\[gallery6\]/12/](http://www.naseemalhawa.com/gallery.php#prettyPhoto[gallery6]/12/))

Ketika periode desain modern muncul di tahun 1920-1960an, rumah huni biasanya tampil dengan ruangan kecil dan jendela kecil. Sekarang dengan desain interior modern kontemporer, ruangan dibuat terbuka dan terang dengan memasukkan cahaya alami dalam ruangan. Pilih material lantai warna putih agar cahaya bisa dipantulkan ke seluruh penjuru ruangan dalam rumah. Gunakan juga material kaca sebagai ganti dinding, jendela besar transparan, dan *skylight* untuk membawa masuk cahaya alami sebanyak-banyaknya dalam ruangan.

## 2. Gunakan percikan warna cerah



**Gambar 3.23** Konsep Warna Gaya Kontemporer

(Sumber: [http://www.naseemalhawa.com/gallery.php#prettyPhoto\[gallery6\]/12/](http://www.naseemalhawa.com/gallery.php#prettyPhoto[gallery6]/12/))

Palet warna gaya desain interior kontemporer memang didominasi dengan palet warna netral seperti abu-abu, coklat, hitam, dan putih. Penggunaan warna-warna ini untuk elemen interior seperti dinding, lantai, plafond, dan sisakan tempat untuk percikan warna cerah pada aksesoris dan perabotan ruangan. Imajinasi Arsitek diperlukan untuk lebih kreatif mengolah pola dan tekstur untuk memberikan keindahan yang mencolok pada ruangan.

### 3. Penggunaan material alami pada interior



**Gambar 3.24** Konsep Material Kontemporer

(Sumber: [http://www.naseemalhawa.com/gallery.php#prettyPhoto\[gallery6\]/12/](http://www.naseemalhawa.com/gallery.php#prettyPhoto[gallery6]/12/))

Material alami membawa rasa baru yang menyegarkan pada hunian bergaya kontemporer. Bahan organik seperti kayu, batu alam, *slate*, jati, *cotton*, *wool*, dan lainnya bisa tampil mengesankan pada desain interior rumah huni kontemporer.



4. Rasa ringan dengan pemilihan perabot untuk memberikan nuansa relax.



**Gambar 3.25** Konsep Furniture Gaya Kontemporer  
(Sumber: [http://www.naseemalhawa.com/gallery. \[gallery6\]/12/](http://www.naseemalhawa.com/gallery. [gallery6]/12/))

Perabotan yang didesain untuk gaya desain kontemporer memiliki ciri khas yang menarik. Gaya desain perabotannya memberikan kesan yang ringan dan sederhana pada tampilan akhir ruangan. Hal ini bisa didapatkan dengan penggunaan garis halus yang lurus sampai penggunaan warna putih supaya perabotan terkesan ringan dan bersih. Material lain yang digunakan

adalah material kaca yang transparan dan reflektif untuk memberikan kesan yang lebih modern.

#### 5. Lantai polos dengan *finishing* cantik



**Gambar 3.26** Konsep Lantai Gaya Kontemporer  
(Sumber: [http://www.naseemalhawa.com/gallery/\[gallery6\]/12/](http://www.naseemalhawa.com/gallery/[gallery6]/12/))

Era kontemporer telah membuka kesempatan bagi material yang digunakan untuk desain interior tampil *stand out* apa adanya. Kesan yang teras dalam desain interior kontemporer adalah garis minimal dan suasana “kurang barang”. Lantai dengan material seperti kayu, keramik, ubin porselen, dan marmer berhasil masuk dalam kategori kontemporer. Berikan *finishing* yang cantik seperti karpet untuk tambahan kesan mewah sekaligus untuk memecah ruangan visual. Trik ini paling ideal digunakan untuk memisahkan antara ruang makan dan ruang keluarga yang biasanya tampil bersebelahan.



## 6. Menggunakan konsep *open plan*



**Gambar 3.27** Konsep *Open Plan* Gaya Kontemporer  
(Sumber: [http://www.naseemalhawa.com/gallery. \[gallery6\]/12/](http://www.naseemalhawa.com/gallery. [gallery6]/12/))

Rumah huni bergaya kontemporer tampil dengan ciri seakan menyatukan semua ruangan dalam hunian. Batas kabur antara ruangan yang satu dengan yang lainnya adalah konsep *open plan* sempurna untuk gaya kontemporer. Sebuah denah terbuka sangat ideal dan ikonik untuk rumah bergaya kontemporer.

## 7. Dominasi Elemen Garis



**Gambar 3.28** Dominasi Elemen Garis Gaya Kontemporer  
(Sumber: [http://www.naseemalhawa.com/gallery.\[gallery6\]/12/](http://www.naseemalhawa.com/gallery.[gallery6]/12/))

Selain berfokus pada material dan warna, interior yang bergaya kontemporer juga dapat dikenali dengan adanya elemen garis lurus. Salah satu ciri desain kontemporer adalah penggunaan permainan garis lurus yang berulang baik dalam posisi vertikal maupun horizontal. Elemen garis ini dapat diperoleh dari furniture, bukaan, warna atau sengaja ditambahkan elemen garis pada ruangan.

#### 8. *Detail* kontemporer pada ruangan



**Gambar 3.29** *Detail* Kontemporer Pada Ruangan.  
(Sumber: <http://www.naseemalhawa.com/gallery6/12/>)

Detail tampil sangat penting untuk menunjukkan desain kontemporer pada hunian. Yang membedakan gaya desain interior minimalis dan kontemporer adalah unsur halus yang tampak sedikit berbeda. Contohnya seperti penggunaan pegangan tangga pada desain interior minimalis biasanya menggunakan bahan kayu batangan panjang. Sedangkan pada gaya desain kontemporer, pilihan material lebih beragam dengan memasukkan unsur industrial seperti kabel, baja, kaca, atau bahan industri lainnya.

## 9. Teknologi tersembunyi dalam hunian



**Gambar 3.30** Konsep Teknologi Gaya Kontemporer  
(Sumber: [http://www.naseemalhawa.com/gallery. \[gallery6\]/12/](http://www.naseemalhawa.com/gallery. [gallery6]/12/))

Salah satu fitur dari desain interior kontemporer yang banyak disukai adalah “teknologi tersembunyi” yang siap membuat kagum siapapun yang melihat. Dengan semakin berkembangnya teknologi yang ada sekarang, tidak ada salahnya menambahkan teknologi dalam ruangan. Remote yang bisa mengendalikan semua peralatan elektronik, pendingin otomatis, pencahayaan yang bisa disesuaikan dengan mood, sistem keamanan, atau yang lainnya. Para Desainer terkemuka mencoba untuk membawa kontrol inovatif dalam gaya hidup masa kini dan dapat lihat seberapa banyak hal ini untuk membawa suasana kontemporer pada hunian.

## 10. Eksplorasi imajinasi pada desain



**Gambar 3.31** Eksplorasi Imajinasi Gaya Kontemporer  
(Sumber: [http://www.naseemalhawa.com/gallery \[gallery6\]/12/](http://www.naseemalhawa.com/gallery/gallery6/12/))

Desain kontemporer memberikan kebebasan bagi setiap orang untuk melepaskan aturan formal menjadi lebih terbuka dan dinamis. Lepaskan imajinasi untuk memberikan sentuhan personal pada desain interior suatu ruang. Tambahan gaya desain eklektik, klasik, atau apapun yang menjadi ciri khas dan tercermin sempurna pada desain interior yang kita rancang.

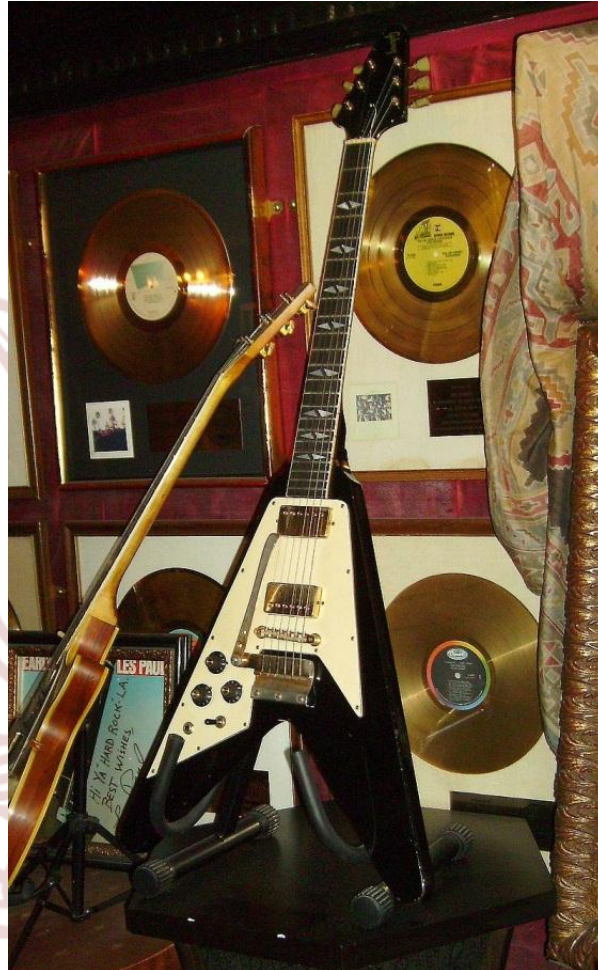


## **2. Tinjauan Gitar Flying V**

Gibson memproduksi prototipe gitar pada tahun 1957. Gitar produksi terbuat dari kayu korina, nama merek dagang untuk limbah kayu yang mirip tetapi warnanya lebih ringan daripada mahoni. Flying V ini, bersama dengan Futura (Explorer) dan, pada awalnya, Moderne, membentuk garis gitar modernis yang dirancang oleh presiden Gibson saat itu, Ted McCarty. Desain ini dimaksudkan untuk menambahkan aspek yang lebih futuristik pada gambar Gibson, tetapi tidak laku. Setelah peluncuran awal pada tahun 1958, saluran dihentikan pada tahun 1959. Beberapa instrumen dirakit dari bagian sisa dan dikirim pada tahun 1963, dengan perangkat keras berlapis nikel daripada emas.

McCarty memulai dengan gitar mahoni yang dibulatkan di belakang bukannya dipotong. Gibson memutuskan untuk mengubah punggungnya untuk mengurangi berat. Gitaris blues-rock pelopor Lonnie Mack dan gitaris blues terkenal Albert King mulai menggunakan gitar. Mack menggunakan 1958 Flying V miliknya hampir secara eksklusif selama kariernya yang panjang. Karena berada di urutan ketujuh dari jalur perakitan tahun pertama, ia menamainya "Nomor 7". King menggunakan instrumen aslinya tahun 1958 ke pertengahan tahun 70-an dan kemudian menggantinya dengan berbagai Flying Vs. Kemudian, pada pertengahan akhir 1960-an, gitaris seperti Dave Davies, yang mencari gitar yang terlihat khas dengan suara

yang kuat, juga mulai menggunakan Flying Vs. Minat baru menciptakan permintaan Gibson untuk menerbitkan kembali model.<sup>61</sup>



**Gambar 3.32** Gitar *Flying V*

(Sumber: <http://www2.gibson.com/Products/Electric-Guitars/Flying-V.aspx>)

Gibson menerbitkan kembali gitar di mahoni pada tahun 1967, memperbarui desainnya dengan pickguard yang lebih besar, dan mengganti

---

<sup>61</sup> Fjestad, Zachary R.; Meiners, Larry (11 February 2018). "Gibson Flying V". Alfred Music Publishing.



jembatan asli, yang memiliki string yang dimasukkan melalui bagian belakang, dengan potongan ekor stopbar yang lebih umum dikaitkan dengan model Gibson. Beberapa model dikirimkan dengan Vibrola Maestro Tremolo pendek. Model 1967 ini sekarang menjadi standar untuk Flying V meskipun desain sebelumnya secara berkala diterbitkan kembali. Seperti gitar Gibson lainnya, headstock Flying V miring pada 17 derajat untuk meningkatkan tekanan tali pada mur untuk meningkatkan jumlah sustain. Desain dari V menempatkan pickup di dekat pusat massa seluruh gitar, lebih lanjut meningkatkan sustain.<sup>62</sup>

Flying Vs kemudian menjadi gitar heavy metal yang populer karena penampilannya yang agresif dan digunakan oleh gitaris Rudolf Schenker, Andy Powell, Michael Schenker, K. K. Downing, James Hetfield, Kirk Hammett, dan Dave Mustaine. 1958–59 korina Flying V adalah salah satu gitar model-produksi yang paling berharga di pasaran, berada di peringkat 5 di Top 25 2011 yang diterbitkan oleh majalah Vintage Guitar, dan bernilai antara US \$ 200.000 hingga US \$ 250.000.

Gibson dan Epiphone saat ini memproduksi Flying V gaya 1958, yang dirancang agar terlihat seperti model korina asli. Meskipun pokok dalam jajaran Gibson, gitar telah dihentikan on-and-off lagi di tahun 2010-an, bersama dengan Gibson Explorer. Pada 2016, Gibson memproduksi Flying V Pro yang (mirip dengan Explorer Pro) memiliki tubuh yang sedikit lebih

---

<sup>62</sup> Gruhn, George; Carter, Walter (May 1999). *Gruhn's Guide to Vintage Guitars: An Identification Guide for American Fretted Instruments* (2nd ed.). Backbeat Books. ISBN 978-0-87930-422-5

kecil dan memiliki krim yang mengikat di leher dan tubuh. Sejak model 2017 telah dirilis, Gibson telah mengubah namanya menjadi Flying V 2016. Pada tahun 2017, Gibson USA hanya memproduksi Flying V 2017 yang memiliki pick guard setengah dan tersedia di Ebony dan Alpine White. serta spesifikasi Tradisional dan model kinerja Tinggi. Gibson Custom terus memproduksi Flying V Standard dan Custom.<sup>63</sup>



**Gambar 3.33** *Flying V Standard dan Custom*

(Sumber: <http://www2.gibson.com/Products/Electric-Guitars/Flying-V.aspx>)

Warna gitar flying V awalnya alami, kemudian warna khusus: Putih mutiara, Kilau biru, Kilau biru metalik, Permen apel Merah, Goldburst, Silverburst, Sunburst, Hitam dan Hitam Sparkle. Candy Apple Red dan White Finishes hanya untuk model 1982 Dirty Finger.<sup>64</sup>

Ketika Tim Shaw tiba di Gibson pada tahun 1978, salah satu tugas pertamanya adalah membantu merancang Gitar pendamping untuk Gitar

---

<sup>63</sup> Greenwood, Alan; Gil Hembree (April 2011). "25 Most Valuable Guitars". Vintage Guitar magazine.

<sup>64</sup> invention.smithsonian.org Archived 2010-08-06 at the Wayback Machine

Explorer E2 yang baru dirancang. Gitar pendamping ini akan menjadi Gibson V2 baru. Bentuk umum Flying V sebelumnya dipertahankan oleh Gibson, tetapi V2 yang baru memakai tubuh kenari pahatan dan maple 5-lapis yang baru. Awalnya gitar ini datang dengan finishing alami untuk menonjolkan efek berlapis, baik dengan Maple atau Walnut untuk lapisan atas & bawah. Layering ini dikenal di Gibson sebagai "Sandwich" dan tubuh yang dipahat memberi efek 3D pada layering. Tombol-tombol dipindahkan dari pickguard, dan logo Pearl Gibson tergabung di headstock hitam, bersama dengan Gibson Tuners emas. Dua kancing kuningan 5/8 yang dikenal sebagai "Sustain Sisters" dipasang di tubuh untuk menjangkar Jembatan "Tune-o-matic" bersama dengan mur kuningan dan tailpiece berbentuk kuningan "V". Gibson merasa ini akan memberikan kesinambungan dan kecemerlangan yang mereka inginkan untuk V2 baru.

Model 1979 sampai 1981 menggunakan pickup humbucker "boomerang" yang dirancang untuk terdengar seperti gulungan tunggal dengan kebisingan lebih rendah. Mulai tahun 1982, pickup diubah menjadi pickup "Kotor jari" yang tersedia hanya pada beberapa model di awal 1980-an, termasuk Explorer, ES-347, ES-335S dan Flying V. The V2 dengan case di ritel untuk US \$ 1.199 pada 1979, gitar paling mahal ke-3 Gibson. Hanya 157 V2 yang dikirimkan pada tahun 1979. Selain harganya yang mahal, beberapa pemain mengeluh tentang pickup humbucker non-tradisional yang terdengar dan berat gitar. Penjualan buruk untuk 2 tahun pertama ketersediaan V2, dan Gibson berebut untuk menemukan cara untuk meningkatkan permintaan gitar ini dari dealer. Menjadi jelas pada awal

1980-an bahwa versi maple top tidak laku serta gitar top kenari. Untuk memindahkan inventaris maple-top, Gibson mulai menawarkan berbagai warna untuk melengkapi penawaran awal dari warna alami. Warna khusus termasuk Putih mutiara, Kilau biru, Kilau logam biru, Permen Apple Merah, Sunburst, Goldburst, Silverburst, Hitam, dan Hitam Sparkle. Mayoritas hasil akhir ini diterapkan pada inventaris maple-top antara September 1980 dan April 1981.

V2 tidak memenuhi harapan penjualan. Pada tahun 1982, beberapa perubahan perangkat keras dibuat untuk mengurangi biaya produksi gitar dan menghabiskan sisa persediaan. Perubahan yang paling penting adalah mengganti pickup "boomerang" dan pickguard dengan Pickup "Dirty Fingers" yang lebih konvensional yang ditemukan di banyak Penjelajah E2. Pickup boomerang lebih mahal untuk diproduksi dan membutuhkan rute yang lebih mahal ke tubuh gitar, dan alur "V" ke fretboard. Juga, humbucker rout standar konvensional memungkinkan pemain untuk menukar pickup dengan mudah. Gibson menutupi tubuh laminasi (biasanya Maple top) dari varian V2 "Dirty Finger" versi humbucker dengan Candy Apple Red atau White finishes.

Ukuran pemotongan biaya akhirnya menghilangkan logo headstock Pearl Gibson hias dengan decal emas. Setelah sebagian besar stok persediaan yang tersisa digunakan, Gibson secara resmi menghentikan model V2 pada tahun 1982. Versi Explorer E2 berlangsung setahun lebih lama, tetapi juga dihentikan pada tahun 1983.

Gibson Reverse Flying V pertama kali dirilis sebagai bagian dari promosi Gibson's Guitar of the Week pada tahun 2007. Ini dirilis sebagai Guitar of the week (minggu 29) dengan menjalankan terbatas hanya 400. Untuk mencapai gaya "terbalik", tubuh dari gitar diputar 180 derajat relatif terhadap Flying V. aslinya memiliki warna tunggal, selesai Trans Amber jelas dengan perangkat keras berlapis emas, dan tailpiece string-through. Gitar ini menampilkan tubuh dan leher Mahoni yang kokoh, papan fret rosewood, sepasang pickup Klasik '57 yang dilukai dengan tangan, dan satu tombol volume. Headstock dipinjam dari Gibson Futura / Explorer 1958 tertanggal 7 Januari 1958.<sup>65</sup>

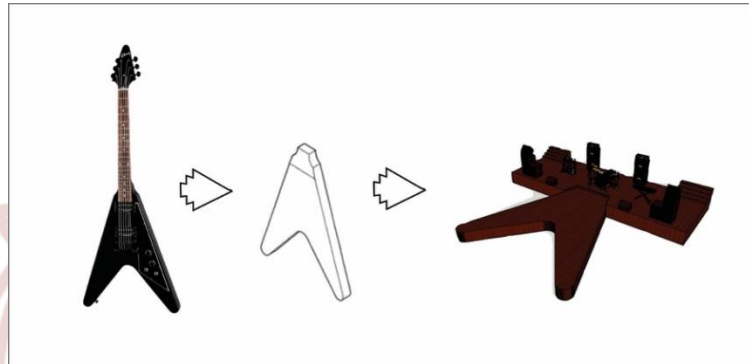
Beberapa bulan kemudian karena keberhasilan rilis pertama Flying Flying V, Gibson memutuskan untuk merilis kembali Flying Flying V sebagai gitar edisi terbatas untuk memperingati ulang tahun ke-50 Flying V. asli. Rilis 2008 adalah terbatas menjalankan 900 gitar, dalam tiga warna baru, Natural, Classic White dan Ebony Black. 300 dari setiap warna diproduksi, dengan Natural yang sangat mirip dalam penampilan dengan Trans Amber rilis pertama. Spesifikasi ini praktis sama antara rilis 2007 dan 2008 dengan beberapa perbedaan penting. Rilis kedua (2008) sekarang memiliki penutup Truss logam berwarna emas, dan fretboard Ebony,

---

<sup>65</sup> Bacon, Tony (1997-10-15). The Ultimate Guitar Book. Alfred A. Knopf. ISBN 978-0-375-70090-3

menggantikan penutup truss plastik dan fretboard Rosewood dari rilis pertama (2007).<sup>66</sup>

### 3. Transformasi Desain



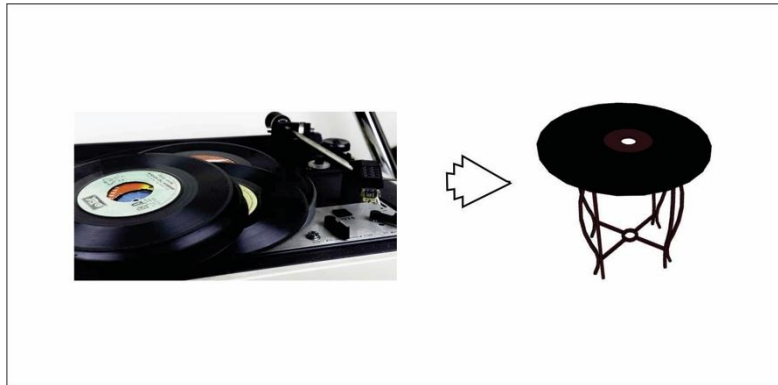
**Gambar 3.34** Bentuk body gitar *Flying V* ditransformasikan menjadi Stage di Performing Area



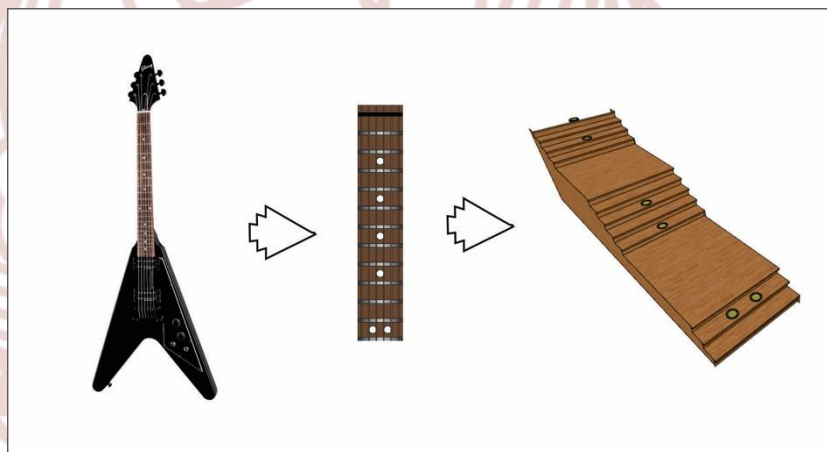
**Gambar 3.35** Bentuk gitar *Flying V* ditransformasikan menjadi pintu masuk Rock Music Club

<sup>66</sup> Greenwood, Alan; Gil Hembree (April 2011). "25 Most Valuable Guitars". Vintage Guitar magazine.

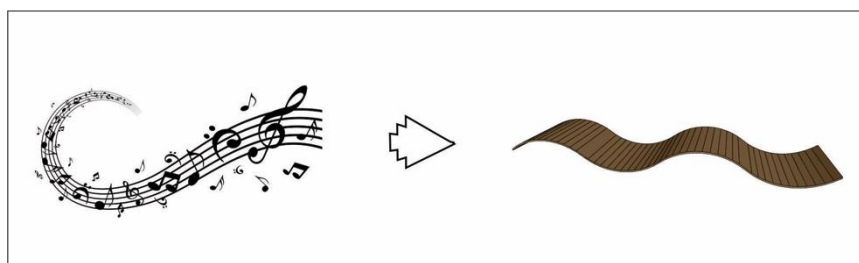




**Gambar 3.36** Piringan hitam ditransfromasikan menjadi meja tamu



**Gambar 3.37** Freet gitar *Flying V* ditransformasikan untuk lampu di bagian anak



**Gambar 3.39** Gelombang bunyi di transformasikan sebagai partisi ceiling di area Bar.



## J. Elemen Pembentuk Ruang

Pada dasarnya terdapat tiga jenis unsur pembentuk ruang, di antaranya lantai, dinding dan *ceiling*. Pembentukan ruang dapat juga diartikan sebagai suatu proses perencanaan suatu program yang dipindahkan dari alam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam suatu bentuk atau form.<sup>67</sup> Ruang-ruang interior dalam bangunan dibentuk oleh beberapa elemen yang bersifat arsitektur dari struktur pembentuk ruangnya (kolom, lantai, dinding, dan atap). Elemen tersebut memberi bentuk pada bangunan, memisahkan dari ruang luar, dan membentuk pola tatanan ruang interior.<sup>68</sup> Unsur pembentuk ruang terdiri dari lantai, dinding, dan *ceiling*.

### 1. Lantai

Lantai adalah bagian dari ruangan sebagai penutup di bagian bawah atau dasar. Jenis sifat dan karakter suatu lantai sangat berpengaruh terhadap fungsinya dan harus disesuaikan dengan kebutuhan ruang. Selain bertujuan sebagai tempat berpijak, lantai juga dapat memberikan karakter dan dapat mendukung penciptaan suasana ruang yang diinginkan.<sup>69</sup> Pengaturan level lantai juga harus diperhatikan sesuai fungsi dari ruang, selain itu level lantai juga dapat menunjukkan suatu batasan dari sebuah ruang. Syarat perancangan lantai harus memberi rasa kenyamanan dan keselamatan manusia penghuninya dan harus tahan terhadap kelembaban.<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup> Pamudji Suptandar, "*Desain Interior*", (*Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Interior dan Arsitektur*), (Jakarta: Djambatan, 1999) hal 95

<sup>68</sup> Francis D.K. Ching, *Ilustrasi desain interior*, (Jakarta: Erlangga, 1996) hal.160

<sup>69</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal. 123

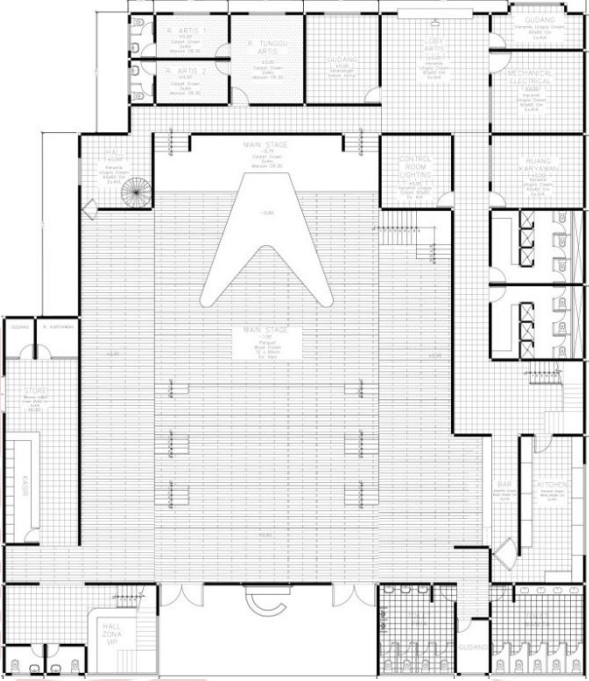
<sup>70</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) 127-128


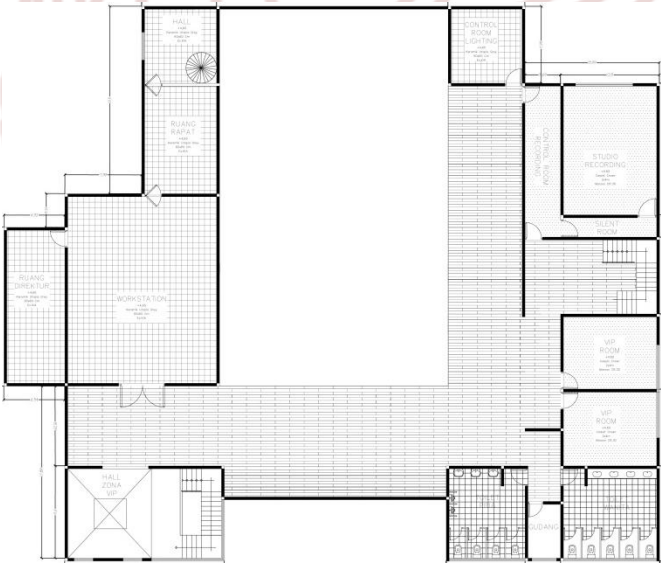
Faktor-faktor yang mempengaruhi perencanaan lantai antara lain:



1. Karakter Lantai: Karakter lantai sangat berpengaruh dan menentukan jenis aktivitas yang dilakukan oleh pengguna
2. Fungsi Lantai: Selain sebagai penutup permukaan tanah di dalam suatu ruang, lantai juga dapat berfungsi sebagai peredam bunyi suatu ruangan
3. Sifat Lantai: Lantai bersifat permanen dan semi permanen dengan membuat penaikan dan penurunan lantai untuk membedakan fungsi area tersebut.

Penggunaan lantai pada bangunan *public space* memiliki beberapa kriteria sebagai syarat maksimalnya sebuah bentuk perancangan yang maksimal, diantaranya yaitu :

- 1) Tidak licin.
- 2) Kuat dan tahan terhadap beban mati ataupun beban hidup.
- 3) Kedap Suara.
- 4) Mudah dibersihkan.
- 5) Memperjelas fungsi dan sirkulasi ruang.
- 6) Mudah dalam hal perawatanya dan mudah di bersihkan.
- 7) Karakter bahan sesuai dan mendukung tema.

Desain Terpilih	
Desain	Keterangan
	<p><b>Ruang :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Performance Area</li> <li>- Receptionist hall</li> <li>- Ruang makan private</li> <li>- Ruang makan Lt.1</li> <li>- Ruang makan Lt.2</li> <li>- Bar</li> <li>- Stage</li> </ul> <p><b>Material :</b></p> <p>Keramik tile (ukuran 60x60 cm) Motif Parquete. Ex: KIA</p>
Material	Dasar Penilaian

<p style="text-align: center;"><b>Keramik</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estetika : Berwarna coklat agar terlihat mewah dan sesuai dengan gaya kontemporer dan terlihat luas.</li> <li>- Teknis : Butuh perawatan khusus untuk menjaga keindahan keramik.</li> </ul> <p><b>Kesimpulan :</b> Desain telah disetujui</p>
	<p><b>Ruang :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapur</li> <li>- Ruang penyimpanan makanan</li> <li>- Gudang alat</li> <li>- Wc Karyawan</li> <li>- Wc Pengunjung</li> </ul> <p><b>Material :</b> Keramik tile motif marmer (ukuran 60x60 cm). Warna Putih dan hitam. Ex: KIA</p>
<p style="text-align: center;"><b>Material</b></p>	<p><b>Dasar Penilaian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fungsi : material</li> </ul>

 <p>Keramik tile motif marmer</p>  <p>Carpet Grey</p>	<p>mendukung fungsi ruang dapur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estetika : Berwarna putih agar terlihat mewah dan sesuai dengan gaya kontemporer dan terlihat luas.</li> <li>- Teknis : Higienitas, Marmer mudah rusak apabila terkena bahan kimia. Perawatan mudah.</li> </ul> <p><b>Ruang :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meeting Room</li> <li>- Rehearsal Studio</li> <li>- Recording Studio</li> </ul> <p><b>Material :</b></p> <p>Carpet Grey . Ex: Greenfloor.</p> <p><b>Dasar Penilaian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fungsi : material mendukung fungsi ruang ruang Studio.</li> <li>- Estetika : Berwarna grey agar terlihat mewah dan sesuai dengan gaya kontemporer dan terlihat luas.</li> <li>- Teknis : Dapat meredam suara yang di hasilkan di dalam studio.</li> </ul> <p><b>Kesimpulan:</b> Desain telah disetujui</p>
---	---

**Tabel 3.5** Tabel desain terpilih lantai *Rock Music Club*

## 2. Dinding

Dinding merupakan salah satu bagian bangunan yang berfungsi sebagai pemisah dan pembentuk ruang, selain itu dinding juga memiliki peran penting dalam struktur konstruksi bangunan. Dinding mengendalikan bentuk ruang, dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas sirkulasi, memisahkan satu ruang dengan ruang di sebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakainya.<sup>20</sup>

<sup>71</sup>Dinding merupakan bagian dari bangunan yang dapat melindungi bagian dalam ruangan serta sebagai penopang konstruksi bangunan, selain itu dinding dapat menambah kesan artistik interior. Dilihat dari fungsinya dinding dibedakan menjadi dua hal yaitu:

- 1) Dinding struktural
  - a) *Bearing wall*, dinding yang dibangun untuk menahan tepi dari tumpukan tanah.
  - b) *Load bearing wall*, dinding untuk menyokong atau menopang balok, lantai, atap, dsb.
  - c) *Foundation wall*, yaitu menopang balok – balok lantai pertama
- 2) Dinding non-struktural
  - a. *Party wall*, dinding pemisah antara 2 bangunan dan bersandar pada masing-masing bangunan.

---

<sup>71</sup> Francis D.K. Ching, *Ilustrasi desain interior*, (Jakarta: Erlangga, 1996) hal. 180



- b. *Partition wall*, dinding yang dipergunakan untuk pemisah dan pembentuk ruang yang lebih besar dalam ruangan.
- c. *Curtain panel walls*, sebagai pengisi pada suatu konstruksi yang kaku seperti pengisi rangka baja.<sup>72</sup>

Salah satu aspek keindahan dari unsur dinding dalam arsitektur adalah aspek seni.<sup>73</sup> Dinding dapat menambah kesan ruang atau dapat membentuk suasana ruang dengan beberapa pengolahan. Ada beberapa cara untuk menghias dinding:

- 1) Membuat motif-motif dekorasi dengan digambar, dicat, dicetak, dilukis secara langsung pada dinding.
- 2) Dinding ditutup/dilapisi dengan bahan yang ornamental dan memasukkan hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.<sup>74</sup>

Selain itu ada suatu cara untuk menghias dinding yaitu dengan menggunakan bahan penutup dinding. Bahan penutup dinding yaitu bahan buatan yang berfungsi untuk melapisi dinding. Berikut ini adalah jenis bahan yang berfungsi sebagai penutup dinding, diantaranya:

---

<sup>72</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal.147

<sup>73</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal.143

<sup>74</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 143.



- a) Kain : Sutra, tenun, batik.
- b) Gelas : Cermin, kaca.
- c) Batu : Marmer, batu-bata.
- d) Plastik: *Fodling door, fiberglass.*
- e) Kayu : Bambu, Playwood, hardboard, papan palet.
- f) Cat : Berbagai macam cat tembok.
- g) Metal : Kuningan, alumunium, tembaga, besi, baja.

Dalam pembentukan suasana ruang dan fungsi sebuah ruang harus memperhatikan pemilihan bahan yang baik untuk dinding karena akan sangat berpengaruh pada perancangan tersebut. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan bahan untuk dinding sebagai berikut:

1. Bentuk, bahan, dan fungsi.
2. Sifat, maintenance, dan penggunaan.
3. Suasana yang ditimbulkan penutup dinding.

### A. Performance Area

	
Material	Karakteristik
Panel kayu yang difinishing furnish, ex Propan	<b>Dasar Penilaian</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estetika : Menyesuaikan dengan tema <i>Kontemporer</i> dimana bangunan berwarna coklat memberi kesan ruangan lebih hangat.</li> <li>- Teknis : Mudah dibersihkan</li> </ul>

**Tabel 3.6** Tabel Analisis Performance Area

### C. Area Bar

	
Material	Karakteristik
Panel kayu yang difinishing furnish, ex Propan	<b>Dasar Penilaian</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estetika : Menyesuaikan dengan tema <i>Kontemporer</i> dimana bangunan berwarna coklat memberi kesan ruangan lebih hangat.</li> <li>- Teknis : Mudah dibersihkan</li> </ul>

**Tabel 3.7** Tabel Analisis Area Bar

### C. Store




Material	Karakteristik
Concert di finishing clear, ex Propan	<b>Dasar Penilaian</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estetika : Menyesuaikan dengan tema <i>Kontemporer</i> dimana bangunan dengan dinding unfinished terlihat seperti gaya industrial.</li> <li>- Teknis : Mudah dibersihkan</li> </ul>

**Tabel 3.8** Tabel Analisis *Store*




#### D. Dining Lantai 1

	
Material	Karakteristik
Panel kayu yang difinishing furnish, ex Propan	<p><b>Dasar Penilaian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estetika : Menyesuaikan dengan tema <i>Kontemporer</i> dimana bangunan berwarna coklat memberi kesan ruangan lebih hangat.</li> <li>- Teknis : Mudah dibersihkan</li> </ul>


**Tabel 3.9** Tabel Analisis Dinding Lantai 1

## E. Dining Lantai 2

	
Material	Karakteristik
Panel kayu yang difinishing furnish, ex Propan	<p><b>Dasar Penilaian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estetika : Menyesuaikan dengan tema <i>Kontemporer</i> dimana bangunan berwarna coklat memberi kesan ruangan lebih hangat.</li> <li>- Teknis : Mudah dibersihkan</li> </ul>

**Tabel 3.10** Tabel Analisis Dinding Lantai 2

## F. Office

	
Material	Karakteristik
Bata expose dengan finishing clear, ex Propan	<p><b>Dasar Penilaian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estetika : Menyesuaikan dengan tema <i>Kontemporer</i> dimana bangunan dengan menggunakan bata ekspose menggambarkan suatu gaya industrial.</li> <li>- Teknis : Mudah dibersihkan</li> </ul>

**Tabel 3.11** Tabel Analisis *Office*



## G. Recording Studio



Material	Karakteristik
Carpet Maroon. Ex Greenfloor	<b>Dasar Penilaian</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estetika : Menyesuaikan dengan fungsi ruang agar dapat menyerap bunyi yang di hasilkan saat <i>Recording</i>.</li> <li>- Teknis : Mudah dibersihkan</li> </ul>

**Tabel 3.12** Tabel Analisis *Recording Studio*

### 3. *Ceiling*

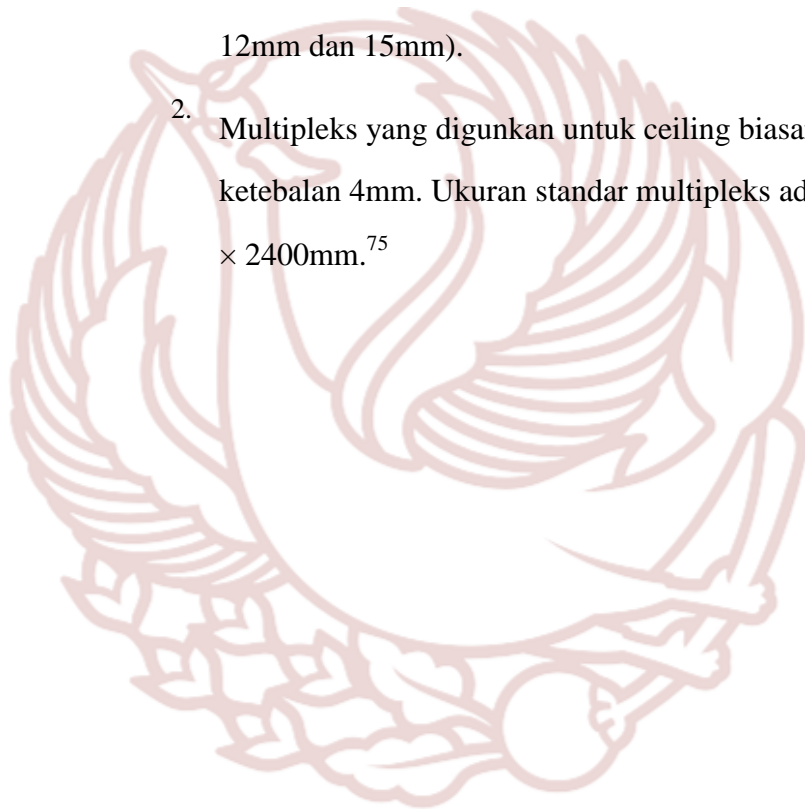
*Ceiling* adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya. Ditinjau dari fungsi, *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan

unsur - unsur pembentuk ruang (*space*) yang lain (seperti dinding atau lantai). Fungsi ceiling antara lain:

- a. Pelindung kegiatan manusia dibawahnya.
- b. Sebagai pembentuk ruang.
- c. Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu, *springkler*, AC, kamera cctv dan lain-lain.
- d. Perbedaan tinggi dan bentuk ceiling dapat menunjukan perbedaan visual atau zona-zona dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan adanya perbedaaan aktivitas dalam ruang tersebut.
- e. Sebagai *skylight*, ceiling berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah ke dalam bangunan.

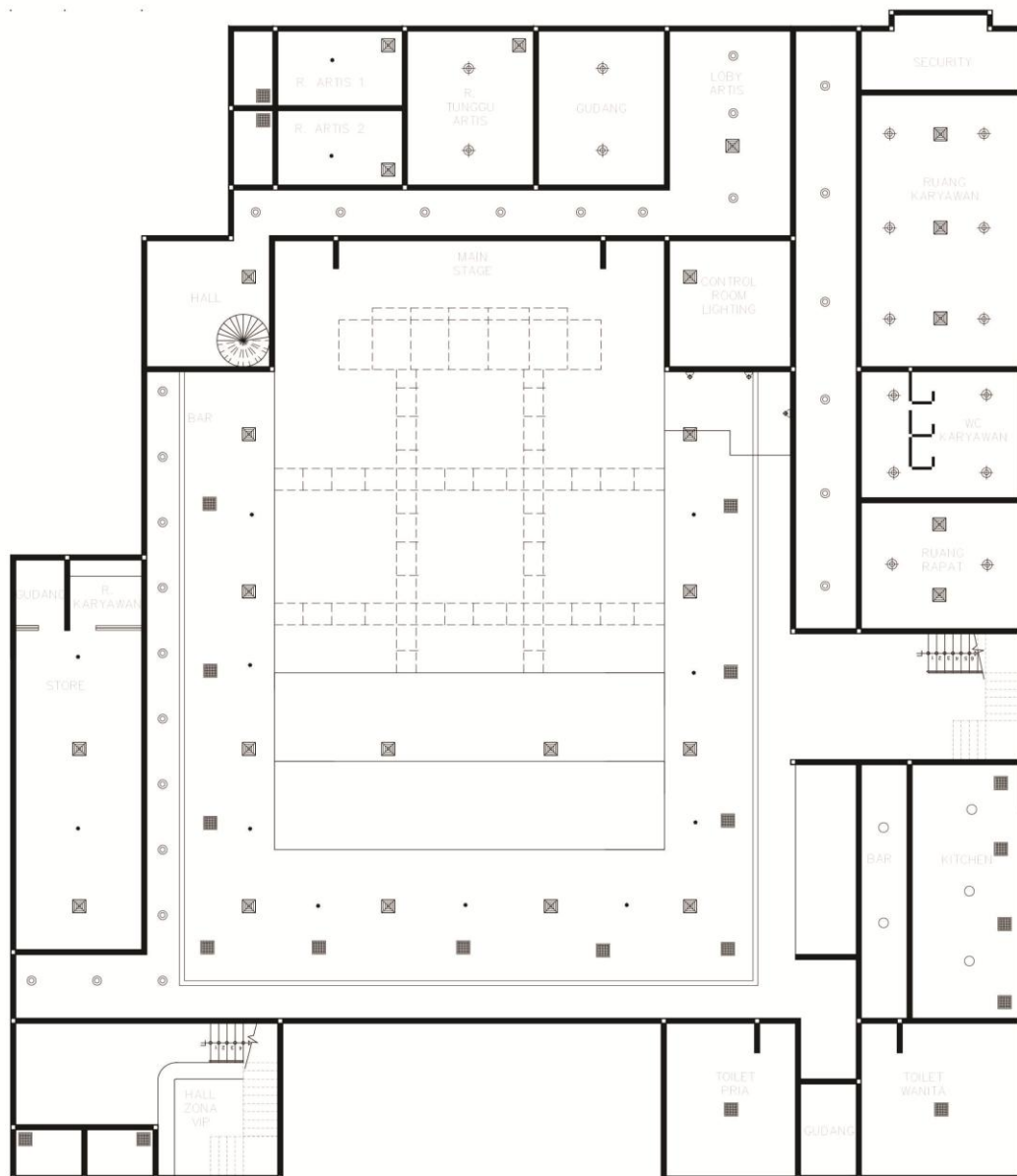
f. Sebagai peredam suara/akustik.

1. *Gypsumboard* merupakan bahan yang mudah dipasang, dapat diwarnai sesuai tema, mudah dibersihkan dan dapat dipasang dengan rangka yang terbuat dari kayu ataupun metal. Bahan ini mempunyai bobot yang ringan dan kemampuan menyerap suara, ketebalan gypsum (9mm, 12mm dan 15mm).
2. Multipleks yang digunakan untuk ceiling biasanya dengan ketebalan 4mm. Ukuran standar multipleks adalah 1200mm × 2400mm.<sup>75</sup>



---

<sup>75</sup> Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999) hal.162-163.



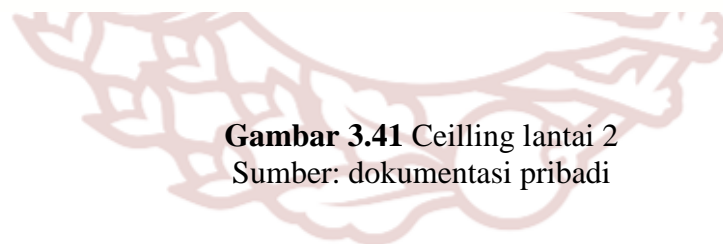
## LANTAI PERTAMA

SKALA 1 : 50

**Gambar 3.40** Ceilling lantai 1  
Sumber: dokumentasi pribadi.



**LANTAI KEDUA**  
SKALA 1 : 50



**Gambar 3.41** Ceilling lantai 2  
Sumber: dokumentasi pribadi

Ruang	Material Ceiling
Receptionis hall	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna putih ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Ruang Private 1, 2	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof Grey ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Toilet	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna putih ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Ruang Makan Lt. 1	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna Grey ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna</p>



	putih ex. No Drop
Ruang Makan Lt.2	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna Grey ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Bar	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna Grey ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Stage	<p>- Multipleks 4 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna Grey ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Dapur	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna putih ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>

Ruang penyimpanan makanan	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna putih ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Office	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna putih ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Ruang karyawan	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna putih ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Toilet Karyawan	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna putih ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>

Gudang alat	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna putih ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Gudang Artist	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna putih ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Ruang Studio	<p>-Multiplek 4 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna putih ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>
Store	<p>-Gypsum board 9 mm ex. Jayaboard 9mm x 1200mm x 2400mm</p> <p>-Finishing cat dinding waterproof warna grey ex. No Drop</p> <p>-List Profil bahan Gypsum. Finishing cat dinding warna putih ex. No Drop</p>

**Tabel 3.13** Tabel Analisis *Ceiling Rock Music Club*.

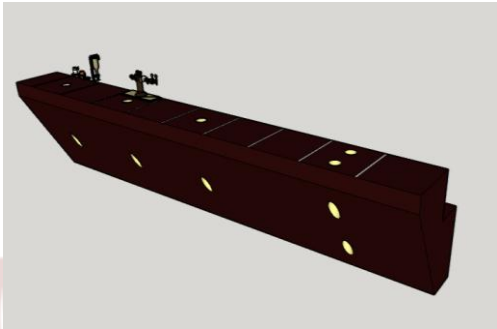

## K. Elemen Pengisi Ruang

Elemen pengisi ruang adalah hal yang sangat penting dalam suatu peracancang interior. Elemen pengisi ruang sangat mempengaruhi terciptanya gaya desain yang diinginkan, maka dari itu elemen pengisi ruang harus sesuai dengan gaya yang akan di aplikasikan pada ruangan tersebut, diantaranya adalah furniture dan aksesoris interior. Furniture yang baik adalah yang memenuhi standar ergonomi agar pengguna merasa aman dan nyaman saat menggunakan furniture tersebut. Berikut ini adalah furniture yang diaplikasikan pada Perancangan *Rock Music Club* di Surakarta dengan mengaplikasikan gaya *Kontempotrer* dan motif Flying V berserta alternatifnya.

### a. Mebel

Mebel atau furnitur adalah perabot yang diperlukan, berguna, atau disukai, seperti barang atau benda yang dapat dipindah-pindah, digunakan untuk melengkapi rumah, kantor, dsb. Furnitur dalam Bahasa Peracis “*mobilier*” yang menunjukkan segala sesuatu yang dapat dipindahkan, diangkut, dan mudah ditempatkan dalam keamanan. Salah satu bahan pembuatan furnitur adalah kayu, berbagai jenis yaitu kayu jati, mahoni, sungkai, pinus, ramin cedar, kayu triplek atau multipleks, kayu partikel board.



# 1) Area Bar

Jenis	Karakteristik
	<p>Meja Bar.</p> <p>Bahan : kayu, plywood, finishing solid surface motif fret gitar</p> <p>Estetika : bentuk transformasi dari bentuk fret Guitar</p> <p>Dasar pertimbangan : bentuk transformasi dari fret gitar</p>
	<p>Kursi Bar</p> <p>Bahan : besi, plywood, finishing duco.</p> <p>Estetika : bentuk menyesuaikan meja bar.</p> <p>Dasar pertimbangan : kuat dan sesuai dengan gaya Flying V.</p>

	<p>Rak Bar</p> <p>Bahan : Plywood, kayu, HPL.</p> <p>Estetika : berwarna coklat tua sesuai dengan warna sinkron dengan furnitur area bar.</p> <p>Dasar pertimbangan : kayu warna gelap agar senada dengan furniture lainnya.</p>
	<p>Rak Bar</p> <p>Bahan : Plywood, kayu, HPL.</p> <p>Estetika : Berwarna gelap sesuai dengan warna sinkron dengan furnitur area bar.</p> <p>Dasar pertimbangan : Besi warna gelap agar senada dengan furniture lainnya.</p>

**Tabel 3.14** Tabel Analisis Mebel Area Bar

# 1) Dining Area

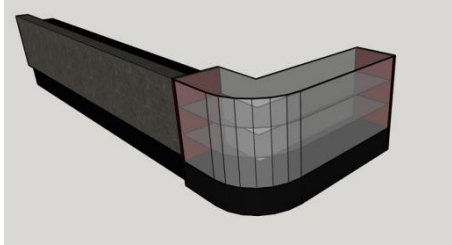
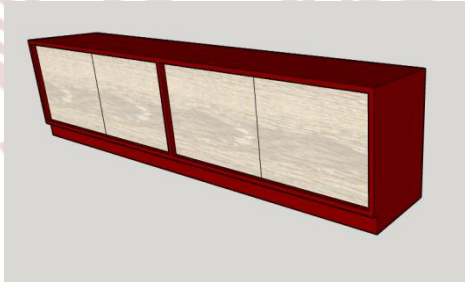

	<p><b>Dining chair</b></p> <p>Bahan : Besi dan Spons.</p> <p>Fungsi : kursi <i>dining chair</i> untuk duduk dengan santai.</p> <p>Dasar pertimbangan : menyesuaikan dengan gaya kontemporer.</p>
	<p><b>Round table, d=110. Untuk 4 orang</b></p> <p>Bahan : kayu, top table dari marmer.</p> <p>Ergonomi : sesuai dengan standar ukuran meja makan untuk 4 orang.</p> <p>Dasar pertimbangan : sesuai dengan tema Rock.</p>



	<p><b>Sofa</b></p> <p>Bahan : besi, plywood, finishing kulit sintetis, busa.</p> <p>Ergonomi : Nyaman digunakan.</p> <p>Dasar pertimbangan : nyaman digunakan dan sesuai tema music rock.</p>
	<p><b>Table 60x100 cm.Untuk 4 orang.</b></p> <p>Bahan : kayu jati solid, top table dari kaca.</p> <p>Estetika : bentuk menyesuaikan warna sofa .</p> <p>Dasar pertimbangan : sesuai gaya interior music rock.</p>
	<p><b>Sofa Singgle</b></p> <p>Bahan : besi, plywood, finishing kulit sintetis, busa.</p> <p>Ergonomi : sesuai dengan standar ukuran manusia.</p> <p>Dasar pertimbangan : nyaman digunakan dan sesuai tema music rock.</p>

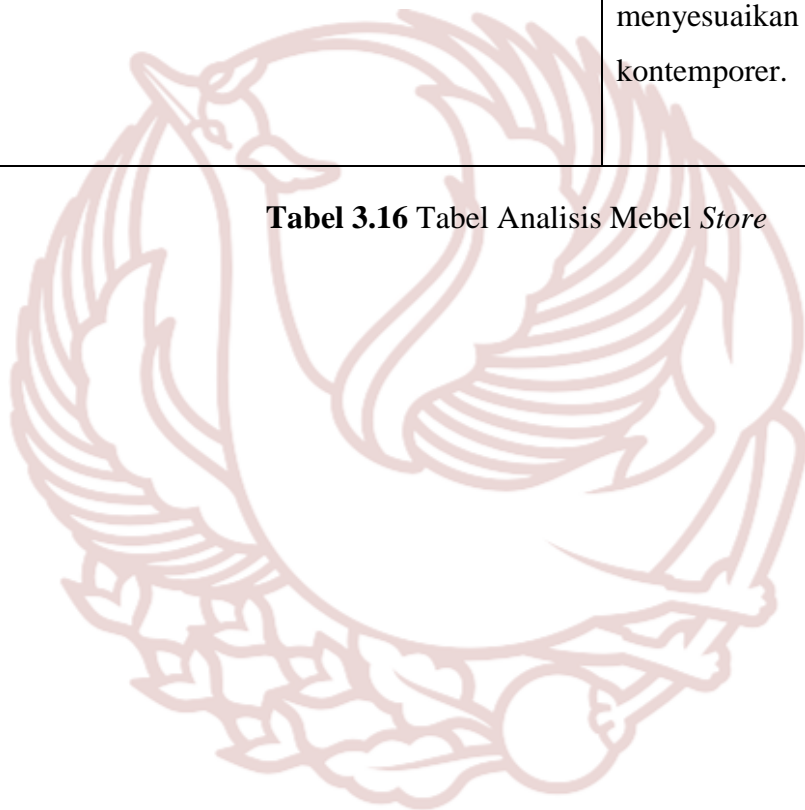
**Tabel 3.15** Tabel Analisis Mebel *Dining Area*

## 2) Store



	<p><b>Meja Etalase store</b></p> <p>Bahan : Kayu hpl, Kaca , Besi.</p> <p>Fungsi : menaruh barang keperluan band rock seperti gitar , drum, efek gitar, dll.</p> <p>Dasar pertimbangan : bentuk transformasi dari Jack.</p>
	<p><b>Loker Store</b></p> <p>Bahan : metal, finishing glossy.</p> <p>Fungsi : menaruh stock barang keperluan band rock seperti gitar , drum, efek gitar, dll.</p> <p>Dasar pertimbangan : untuk keamanan dalam menyimpan barang.</p>
	<p><b>Meja Cashier store</b></p> <p>Bahan : Kayu hpl, Besi.</p> <p>Fungsi : membayar barang ang akan di beli di Store.</p> <p>Dasar pertimbangan : bentuk transformasi dari gitar Flying V.</p>

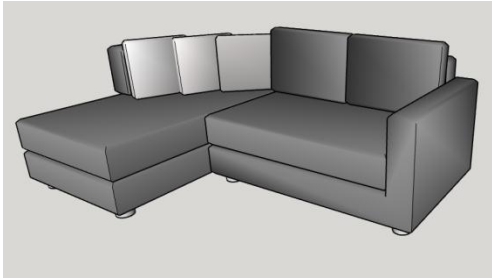
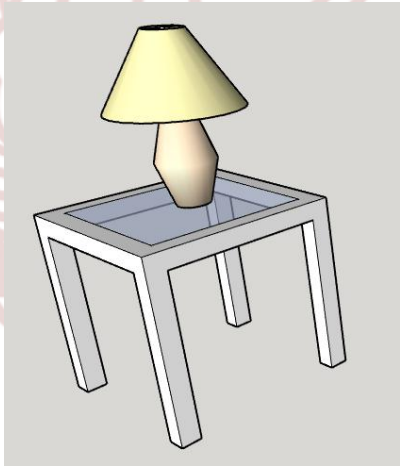
	<p><b>Kursi Store</b></p> <p>Bahan : Besi dan Spons.</p> <p>Fungsi : kursi untuk duduk dengan santai.</p> <p>Dasar pertimbangan : menyesuaikan dengan gaya kontemporer.</p>
---	---



**Tabel 3.16** Tabel Analisis Mebel *Store*

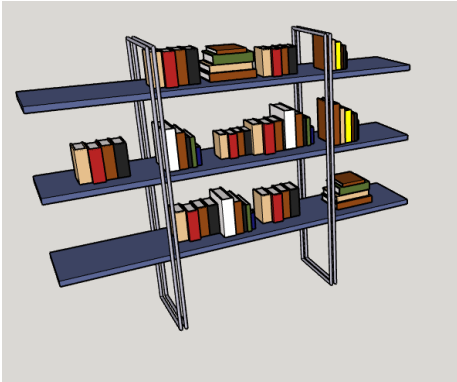


### 3) Office

	<p>Meja akuntan, supervisor, manager.</p> <p>Bahan : Plywood finishing hpl.</p> <p>Ergonomi : sesuai dengan standar ukuran manusia.</p> <p>Dasar pertimbangan : simpel, warna senada dengan dinding.</p>
	<p>Kursi supervisor, akuntan, manager</p> <p>Bahan : Oscar / Fabric, plastik, kain</p> <p>Ergonomi : sesuai dengan standar ukuran manusia.</p> <p>Dasar pertimbangan : nyaman digunakan untuk bekerja karena bersifat fleksibel.</p>


	<p>Sofa tamu</p> <p>Bahan : Kayu, besi, busa.</p> <p>Ergonomi : sesuai dengan standar ukuran manusia.</p> <p>Dasar pertimbangan : agar ruangan terlihat lebih hangat dan tidak kaku karena berada di ruang kerja.</p>
	<p>Rectangel table 50x50 cm.</p> <p>Bahan : kayu jati solid, top table dari kaca.</p> <p>Fungsi : sebagai tempat menaruh lampu dan sebagai penerangan.</p> <p>Dasar pertimbangan : simpel, warna senada dengan dinding.</p>

	<p>Meja Rapat , ukuran 1 x 3.7 m</p> <p>Bahan : plywood finishing hpl</p> <p>Ergonomi : sesuai dengan standar ukuran manusia.</p> <p>Dasar pertimbangan : simpel, warna senada dengan dinding.</p>
	<p><b>Kursi Manager.</b></p> <p>Bahan : Oscar / Fabric, plastik, kain</p> <p>Ergonomi : sesuai dengan standar ukuran manusia.</p> <p>Dasar pertimbangan : nyaman digunakan untuk bekerja karena bersifat fleksibel.</p>

	<p><b>Rak Buku Arsip.</b></p> <p>Bahan : plywood finishing hpl.</p> <p>Ergonomi : sesuai dengan standar ukuran manusia.</p> <p>Dasar pertimbangan : simpel, warna senada dengan dinding.</p>
---	--

**Tabel 3.17** Tabel Analisis Mebel *Office*.

4) Studio Record

	<p><b><i>Mixer Recording.</i></b></p> <p>Bahan : YAMAHA Power Mixer MGP Series [MGP12X]</p> <p>Fungsi : Sebagai alat <i>recording</i> saat ada rekaman di studio.</p>
---	---



	<p><b>Kursi Operator</b></p> <p>Bahan : Oscar / Fabric, plastik, kain</p> <p>Ergonomi : sesuai dengan standar ukuran manusia.</p> <p>Dasar pertimbangan : nyaman digunakan untuk bekerja karena bersifat fleksibel.</p>
---	---

**Tabel 3.18** Tabel Analisis *Studio Record*

b. Aksesoris Interior

Aksesoris interior atau dekorasi ruang berperan penting sebagai elemen pengisi ruang, karena tanpa dekorasi keindahan ruang akan menjadi berkurang. Unsur dekorasi misalnya perabot tambahan, lukisan, pot bunga, benda antic, dll <sup>76</sup> Sebuah ruang tidak dengan sendirinya menjadi sebuah tempat. Untuk membuat sebuah ruang menjadi sebuah tempat yang manusiawi, nyaman, hangat, dan akrab dibutuhkan kehadiran aksesoris baik yang fungsional maupun dekoratif dimana dalam penyusunan konsep dan penghadirannya membutuhkan keterlibatan antara pemakai atau pengguna ruang dengan desainernya.

---

<sup>76</sup> Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: djambatan. Hal:195



## Guitar

Bahan : Guitar.

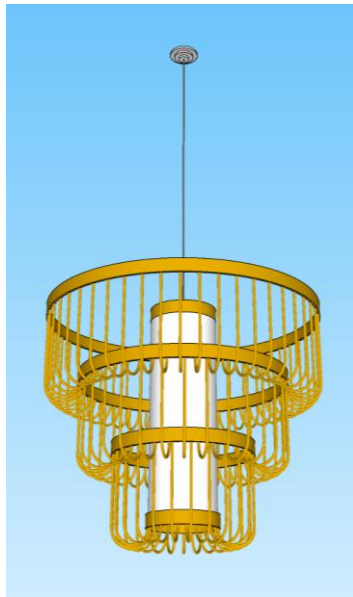
Dasar pertimbangan : untuk memperkuat kesan Rock yang mewah.



## Guitar

Bahan : Guitar , Figura.

Dasar pertimbangan : untuk memperkuat kesan Rock yang mewah.



### **Hanging Lamp.**

Bahan : Besi dan Kaca.



Dasar pertimbangan : menjadikan ruangan hangat, dan menambah kesan mewah sesuai dengan gaya.




### **Poster**

Bahan : Poster, Figura.

Dasar pertimbangan : untuk memperkuat kesan Rock yang mewah.

	<p>Poster</p> <p>Bahan : Poster, Figura.</p> <p>Dasar pertimbangan : untuk memperkuat kesan Rock yang mewah.</p>
	<p>Curtain.</p> <p>Warna : Merah maroon.</p> <p>Material : RDS gorden minimalis ,merah maroon.</p>

	<p>Tanaman tropis dalam ruangan.</p> <p>Bahan : tanaman asli, pot gerabah</p> <p>Dasar pertimbangan : menambah kesan santai di area office.</p>
---	---

**Tabel 3.19** Tabel Analisis Aksesoris Interior.



#### **L. Tata Kondisi Ruang**




Pengkondisian ruang atau sistem lingkungan interior adalah komponen pada setiap bangunan karena menyediakan pada pemakainya udara, visual, suara, dan pembuangan yang dibutuhkan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan. Sistem-sistem tersebut harus dirancang dan ditata tidak hanya agar berfungsi baik. Sistem tersebut harus dikoordinasikan dengan sistem struktur bangunannya. Ini membutuhkan pengetahuan dan keahlian insinyur dan arsitek profesional. Meskipun demikian, perancang interior harus sadar bahwa sistem-sistem itu ada dan tahu bagaimana sistem-sistem tersebut mempengaruhi kualitas lingkunganinteriornya.

##### **a. Penghawaan**

Pada Perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta ini akan menggunakan dua penghawaan yaitu alami dan buatan. Penghawaan ini sesuai dengan kebutuhan aktivitas yang diharapkan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan

dalam ruang. Pada penghawaan buatan akan menggunakan AC central dan AC split dengan kapasitas berdasarkan keluasan ruang. Selain itu untuk membantu mempercepat aliran udara dan bau maka dipasang juga sebuah *exhaust fan* pada ruang-ruang tertentu yang membutuhkan.

Nama	Spesifikasi	
AC <i>Floor Standing</i>		<p>SHARP <i>GS-A48SCY</i> AC <i>Floor Standing</i> 5 PK</p> <p>Digunakan di ruang makan <i>indoor</i></p>
AC <i>Split</i>		<p>SHARP</p> <p><i>New J-Tech Inverter Series AH-X12VEY</i></p> <p>2 PK</p> <p>Diletakkan di ruang privat, ruang karyawan, dan ruang</p>

		kantor
<i>Exhaust Hood</i>		<p>GADALI kitchen exhaust range hood</p> <p>Model: ZQS-L. wall mounted dan island center.</p> <p>Diletakkan di dapur</p>
Kipas angin		<p>CKE EXHAUST FTAC 4-60 Blade diameter : 600 MM (24")</p> <p>Diletakkan di dapur.</p>
<i>Exhaust fan</i>		<p>SEKAI, MVF-1091</p> <p>Celling Exhaust Fan</p> <p>Diletakkan di kamar mandi.</p>

**Tabel 3.20** Jenis Penghawaan Buatan yang Diaplikasikan

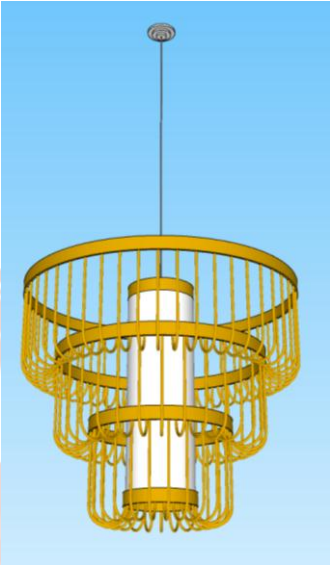




## **b. Pencahayaan**

Pencahayaan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam suatu perancangan ruang, karena dapat memberikan kesan tertentu dari efek – efek pencahayaan yang diciptakan. Dalam menciptakan pencahayaan terdapat dua jenis pencahayaan berdasarkan jenisnya yaitu:

- 1) Pencahayaan alami (*Natural lighting*): Yaitu pencahayaan yang dihasilkan oleh alam, misalnya sinar matahari. Pencahayaan alami dari sinar matahari tidak dapat dimanfaatkan sepanjang hari, sebagai contoh matahari hanya dapat dimanfaatkan pada saat siang hari saja melalui jendela, pintu kaca, dan *skylight*.
- 2) Pencahayaan buatan (*Artificial lighting*): yaitu sumber pencahayaan yang berasal dari manusia. Misalnya lampu, lampu saat ini telah mengalami banyak perkembangan.



Pada Perancangan Rock Music Club di Surakarta lebih banyak menggunakan jenis pencahayaan buatan, diantaranya:

Nama	Spesifikasi	
Hanging Lamp.		<p>Hanging Lamp.</p> <p>Lampu warm light</p>
Wall lamp		<p>Wall lamp custom.</p> <p>Di letakkan di ruang makan indoor. Warm light.</p>
Lampu downlight		<p>Downlight LED</p> <p>10 Watt</p> <p>Ex. Philips</p>

Accent lighting		- Indirect lighting Down lighting
Accent lighting		Indirect lighting Down lighting
		ADJ INN650 Inno Spot Pro  High Output 80 Watt LED

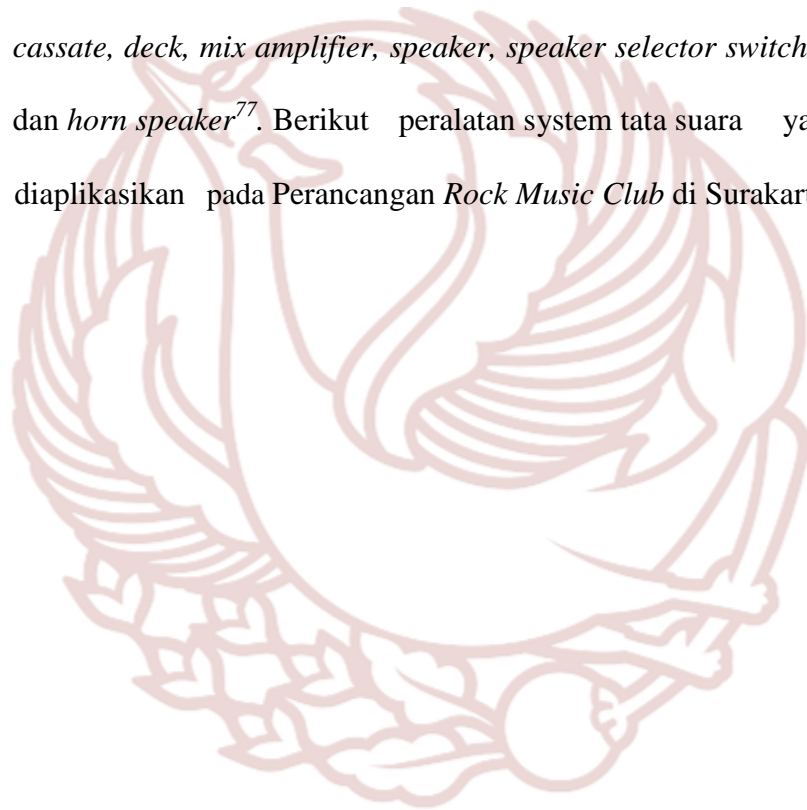
**Tabel 3.21** Tabel Analisis Pencahayaan

**c. Akustik**

Nama	Spesifikasi	
<p><i>Speaker</i></p>		<p><i>BOSE Freespace 3 System</i></p> <p><i>UK. 8 cm x 8 cm x 10 cm.</i></p> <p><i>Sensitivity 82 dB. SPL/1 W.</i></p> <p>Diletakkan di ruang receptionist hall, ruang privat, ruang makan indoor, ruang kantor.</p>
<p>Live Sound Packages</p>		<p>Berfungsi sebagai penunjang kebutuhan akustik saat berlansungnya pertunjukan.</p> <p>Diletakkan di ruang <i>Performance Area</i> dan <i>Reharsal Studio</i>.</p>

**Tabel 3.22** Tabel Analisis Akustik

Sistem tata suara perlu direncanakan untuk memberikan fasilitas kelengkapan pada bangunan. Tata suara ini dapat berupa *background music* dan *announcing system (public address)* yang berfungsi sebagai penghias keheningan ruangan atau jika terdapat pengumuman - pengumuman tertentu. Selain itu juga terdapat sistem untuk *car call*, bagi bangunan - bangunan umum. Peralatan dari sistem tata suara tersebut dapat berupa *microphone*, *cassate*, *deck*, *mix amplifier*, *speaker*, *speaker selector switch*, *volume control* dan *horn speaker*<sup>77</sup>. Berikut peralatan system tata suara yang akan diaplikasikan pada Perancangan *Rock Music Club* di Surakarta:







---

<sup>77</sup> Dwi Tangoro, *Utilitas Bangunan*, (Jakarta: UI-Press, 2000) hal 93


## M. Sistem Keamanan

Sistem keamanan sangat penting dalam suatu perencanaan interior agar pengguna merasa aman dan nyaman saat memakai ruangan tersebut dan dapat mengantisipasi kejadian yang tidak diinginkan, maka suatu perencanaan harus memperhatikan beberapa faktor yang dapat menanggulangi kemungkinan tersebut antara lain CCTV (*Close Circuit Television*), *smoke detector*, *automatic sprinkler*, *fire hydrant*, dan APAR.

Nama	Spesifikasi	
<i>CCTV (Close Circuit Television)</i>		<p>Arsimatic Dome Face Detection IR</p> <p>Model: CC 02-54</p> <p>Manufactured by: ArsiMatic</p> <p>Diletakkan di semua ruangan dan di teras masuk, stage, parkir, tempat <i>loading in</i> bahan makanan</p>
<i>Standalone smoke and heat detector</i>		<p>Model: FA 02-08</p> <p>Size : 100 (Ø) x 46 (L) mm</p> <p>Diletakkan di ruang makan, kamar mandi, dapur, ruang kantor, receptionist hall, VIP</p>

		area.
<i>Sprinkle</i>		<p>Temperature Rating 155F/68°C</p> <p>Material: Stainless Steel</p> <p>Style: Upright</p> <p>Thread Size: NPT/2 or R1/2</p> <p>Nominal Thread Size (inch): 1.2 inches</p> <p>Max. Working Pressure (Psi): 175psi</p> <p>Diletakkan di semua ruangan</p>
<i>Fire hydrant</i>		<p>Type A1 ukuran (66 x 52 x 15) cm.</p> <p>Kotakan <i>fire hydrant</i> ini berisikan :</p> <p>1 roll Fire Hose PU Type</p> <p>Size 1,5" x 20 meter</p> <p>Coupling Machine</p> <p>1 pc Hose Nozzle Size 1,5"</p>



		1 pc Hydrant Valve 1, 5"
APAR		<p>FireFix APAR ABC Powder 9 kg</p> <p>Ukuran: 63 cm/25 cm/17cm</p> <p>Kapasitas Media/Bruto/Berat Tabung: 9 kg/15 kg/6 kg</p> <p>Discharge : 3-12 m/21 sec.</p> <p>Uji Tekanan : 25 bar</p> <p>Tekanan Kerja: 15 bar</p> <p>Minimum Effective Discharge: 90 %</p> <p>Suhu Rata-rata (°C) : -20 sampai 60</p>

**Tabel 3.23** Tabel Analisis Sistem Keamanan

## **BAB IV**

### **HASIL DESAIN**

Hasil desain merupakan desain akhir yang diperoleh dari mulai pembahasan analisis landasan penciptaan, metode penciptaan, dasar pemikiran desain hingga terciptanya sebuah transformasi desain. Desain pada Perancangan Interior *Rock Music Club* di Surakarta dibatasi pada ruang garap *Lobby & Performance Area*, Toko/*Store*, Music Studio dan Bar. Penyajian hasil desain pada bab ini meliputi:

- A. Gambar Denah Existing**
- B. Gambar Denah Keyplan**
- C. Gambar Denah Layout**
- D. Gambar Rencana Lantai**
- E. Gambar Rencana Ceiling**
- F. Gambar Potongan**
- G. Gambar Detail Konstruksi Millwork**
- H. Gambar Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang**
- I. Gambar Furniture Terpilih**
- J. Skema Bahan dan Warna**
- K. Perspektif**

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Perancangan Interior Rock Music Club di Surakarta merupakan sarana komersial terkait music rock yang ada di Surakarta. Perancangan ini bertujuan untuk mewadahi aktivitas yang terkait music rock di Surakarta. Sebagai sarana komersial pada Perancangan Interior Rock Music Club di Surakarta ini akan disediakan beberapa fasilitas untuk mencapai tujuan tersebut diantaranya adalah Bar, Store, Performance area, dan Rehearsal Studio. Bar adalah sebuah ruang yang difungsikan untuk melayani food and baverage seluruh pengunjung club. Store sebagai sarana komersial yang menjual barang-barang yang terkait dengan music rock seperti cd, kaset, merchandise dll. *Performance Area* difungsikan sebagai sarana bertujuan sebagai tempat untuk mengadakan *konser* oleh musisi rock, tempat promosi lagu dan album para musisi, serta konferensi pers bagi musisi, dilihat dari fungsinya ruang *performance area* adalah ruang untuk menggelar konser. Ruang *Rehearsal Studio* bertujuan untuk menyediakan jasa *Recording* yang terkait dengan musik rock dan juga sebagai ruang untuk gladi bersih bagi bintang tamu yang akan menggelar konser.

Perancangan Interior Rock Music Club di Surakarta akan mengaplikasikan gaya *Kontemporer* yang dipadukan dengan *Guitar flying V* sebagai ide perancangan pengisi ruang (elemen). Gaya *kontemporer* dipilih dengan pertimbangan untuk memunculkan kembali suasana pada masa musik rock mengalami perkembangan. Penggunaan motif *Guitar Flying V* sebagai ide perancangan dirasa pantas untuk dipadukan dengan gaya kontemporer sebagai ornamen pengisi. Selain itu motif *guitar Flying V* di hadirkan untuk memunculkan salah satu identitas music rock. Sehingga Perancangan ini diharapkan dapat mewadahi aktivitas terkait music rock dan mengenalkan music rock ke kalangan yang lebih luas.

## **B.Saran**

Perancangan Interior Rock Music Club di Surakarta adalah sebuah tempat yang berfungsi sebagai wadah bagi para penggiat dan penggemar music rock yang berupa komunitas maupun personal. Bila nantinya Perancangan Interior Rock Music Club di Surakarta ini akan direalisasikan, adapun saran yang harus dipertimbangkan adalah:

1. Perlunya koordinasi baik dari semua pihak, swasta, pemerintah dan masyarakat setempat untuk ikut serta dalam meningkatkan dan membangun ekonomi kreatif melalui perancangan ini khususnya dalam hal music rock.

2. Perlunya kajian lebih dalam lagi dalam mengembangkan perpaduan tema dan potensi yang ada kedalam Perancangan Rock Music Club di Surakarta ini.
3. Sebaiknya untuk ruangan yang tidak termasuk lingkup garap desain dalam karya Tugas Akhir ini, nantinya diharapkan juga didesain dengan tema yang sama agar ruang satu dengan yang lainnya seirama dan tidak berbeda jauh pada tema utama.
4. Sebaiknya selalu dilakukan hubungan kerja sama dari pemerintah, maupun dari organisasi / komunitas yang terkait agar objek perancangan tersebut akan selalu eksis untuk mengikuti perkembangan para peminatnya, tetapi dengan masih menggunakan batasan yang sesuai dengan visi misi perancangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 1999. *Modernisme Sebuah Tinjauan Historis Desain Modern*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Artini Kusmiati. 2004. *Dimensi estetika Pada Karya Arsitektur dan Disain*, Jakarta: Djambatan.
- Arya Pradana S. 2010. *Tugas Akhir Desain Interior House of Rock di Jakarta*. UNS.
- Claudia Clara. 2015. *Jurnal Tugas Akhir Proses Detraumatisasi terhadap Memorabilia Makan Malam Keluarga ; “Menyulam Ingatan dalam Selubung Kenangan”*. Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Dharsono Sony Kartika. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dwi Tangoro. 2000. *Utilitas Bangunan*. Jakarta: UI-Press.
- Eko Nurmianto. 1998. *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Guna Widya.
- Elijah Wald. 2010. *The Blues: A Very Short Introction*, New York: Oxford University Press.
- Fajarsani Retno P. 2009. *Tugas Akhir Perencanaan dan Perancangan Interior Solo Islamic Center di Surakarta*. Surakarta: UNS.
- Francis D.K. Ching. 2011. *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. Jakarta:
- Indeks.
- Francis D.K. Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: erlangga.

Francis D.K Ching & Corry Binggeli. 2011. *Desain Interior Dengan Ilustrasi Edisi Kedua*. Terj. Lois Nur Fathia Praja. Jakarta: PT.Indeks.

Imam Santosa. 2005. *Proses Transformasi Nilai Estetis pada Karya Desain Indonesia Periode Tahun 1900-1966*. Penelitian LPPM ITB.

Julius Panero dan Martin Zelnik. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*.

Jakarta: Erlangga.

Joseph De Chiara dan Julius Panero.1991. *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*. New York: McGraw-Hill.

Laksmi Indira. 2013. *Tugas Akhir Perencanaan dan Perancangan Interior Bali Art and Culture Center*. Surakarta: UNS.

Lufiansyah. 2008. *Pengembangan Hotel Savoy Homann Bidakara Bandung*, Jurnal Tugas Akhir Universitas Gunadarma.

Michael Edo Daniela.2012. *Tugas Akhir Music Entertainment Center di Yogyakarta*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Nanang Rizali. 2001. *Jurnal Tinjauan Filosofis dan Semiotik Batik Kawung*.

Bandung: P3M-STISI.

Pamuji Suptandar. 1999. *Disain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Dan Arsitektur*. Jakarta: Penerbit Djambatan.

Sunarmi. 2001. *Buku Ajar: Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya*, Surakarta: Program Studi Kriya Seni Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta



Tim Penyusun. 2014. *Buku Petunjuk Teknis Tugas Akhir Program Studi Desain Interior*. Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.

Wagiono Sunarto. 2013. *Gaya Desain Tinjauan Sejarah*. Jakarta: Pasca IKJ.

Wira Adyanto. 2009. *Tugas Akhir Perencanaan dan Perancangan Kudus Shopping Center dengan Penekanan Arsitektur Regionalisme*.  
UNS

